LA MAGIA DELLA GOLDEN DAWN

di

Israel Regardie

INSEGNAMENTI - RITI - CERIMONIE

volume quarto

Edizioni Mediterranee Roma

ISRAEL REGARDIE

LA MAGIA DELLA GOLDEN DAWN

Insegnamenti, Riti e Cerimonie dell'Ordine Ermetico della Golden Dawn

VOLUME QUARTO

Traduzione di Roberta Rambelli

EDIZIONI MEDITERRANEE - ROMA

Ristampa 1997

Finito di stampare
nel mese di Luglio 1997
presso la Tipografia S.T.A.R.
Via Luigi Arati, 12 - 00151 Roma

ISBN 88 - 272 - 0849 - 6

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI
GIANFRANCO DE TURRIS E SEBASTIANO FUSCO

Indice

VOLUME QUARTO

LIBRO SETTIMO

CHIAROVEGGENZA, TALISMANI, SIGILLI

PAG.

LIBRO OTTAVO

DIVINAZIONE

LIBRO NONO

LE TAVOLETTE ANGELICHE

VOLUME QUARTO

LIBRO SETTIMO

CHIAROVEGGENZA, TALISMANI, SIGILLI

Chiaroveggenza

[NOTA: Questo scritto è la compilazione di diversi documenti non ufficiali che non erano abbastanza interessanti per pubblicarli in versione integrale. Sono incluse inoltre varie istruzioni orali. Mi sono attenuto rigorosamente alla tecnica, cosí come viene insegnata e praticata nell'Ordine. - I.R.].

« L'argomento della chiaroveggenza deve essere sempre approfondito al massimo grado da tutti coloro che aspirano a divenire Adepti, anche dei gradi piú bassi... Spesso incontriamo due atteggiamenti opposti nei riguardi dell'argomento, sia nel mondo esterno, sia tra i nostri membri dei gradi inferiori. Entrambi gli atteggiamenti costituiscono ostacoli allo studio, quindi premetterò alle mie osservazioni qualche parola al riguardo.

« Il primo è la paura della chiaroveggenza. E il secondo è una sopravvalutazione del suo valore.

« Entrambi gli atteggiamenti nascono dal fraintendimento del suo vero carattere. La gente immagina che in un certo senso il potere della chiaroveggenza sia ottenuto di seconda mano dalle potenze del male; o che il suo esercizio finisca per portare sotto la loro influenza colui che la pratica. Oppure, la gente immagina che il potere della chiaroveggenza le risparmierà molte difficoltà, e le offrirà una via breve e facile per ottenere le informazioni e la guida che desidera. È convinta che queste si possano ottenere a volontà. Anzi: perché mai tale potere non dovrebbe soddisfare pienamente quella curiosità che costituisce uno dei trabocchetti per lo studente superficiale?

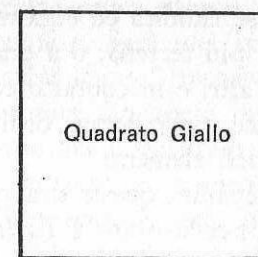
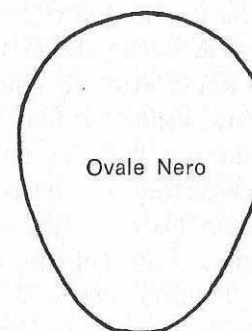
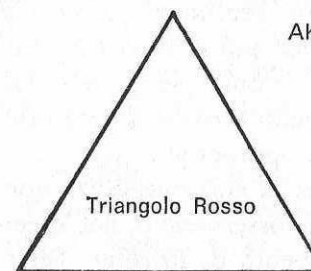
« Il chiaroveggente ben preparato non deve aver paura di esporsi alle potenze del male. In pericolo c'è il chiaroveggente *naturale impreparato*. La preparazione gli darà conoscenza, disciplina e protezione, che lo difenderanno dall'attacco delle potenze ostili.

« D'altra parte, colui che vuol risparmiarsi fastidi e acquisire una conoscenza cui non ha diritto, stia certo che soltanto con " il sudore della fronte " potrà ottenere il potere ed esercitarlo con sicurezza. E colui che cerca di soddisfare la propria curiosità resterà mortificato dalla delusione o angosciato da scoperte che preferirebbe non fare. La chiaroveggenza preparata, umile e reverente è un gran dono, che schiude mondi nuovi e verità piú profonde, ci innalza e ci porta nel grande afflusso e deflusso del cuore di Dio ». (Appunti del G.O. Frater F.R.) (1).

I primi esperimenti di chiaroveggenza che vengono insegnati nell'Ordine sono quelli con i simboli *Tattwa*. Eccoli, con i nomi, i significati, i simboli e i colori tradizionali:

Akasa - Etere o Spirito. Simbolo: ovale nero o indaco.
Vayu - Aria. Simbolo: disco o cerchio celeste.
Tejas - Fuoco. Simbolo: triangolo equilatero rosso.
Apas - Acqua. Simbolo: mezzaluna argentea.
Prithivi - Terra. Simbolo: quadrato o cubo giallo.

In breve, il concetto occulto tradizionale dei *Tattwa* è quello di una corrente vitale d'etere o forza — il *Prana* hinduista — che scaturisce dal sole in un flusso costante. Il flusso è quintuplice, e scorre intorno alla nostra Terra, vitalizzandone la sostanza astrale, o Sfera di Sensazione. Insomma, sono le correnti o sub-piani della Luce Astrale. La teoria sostiene che l'Elemento dell'*Akasa* è piú forte all'alba, quando sorge il Sole, e il suo potere continua per lo spazio di due ore, quando la sua forza si attenua e si fonde in *Vayu*, l'Aria. A sua volta, questo persiste per un identico periodo. Ogni *Tattwa* o corrente di forza, si ritiene, esiste fortemente per tale periodo di tempo, e ognuno si fonde alla fine nel *Tattwa* successivo, nell'ordine indicato piú sopra. Dopo che la corrente di *Prithivi* si esaurisce, il ciclo ricomincia con *Akasa*, e continua di nuovo nello stesso ordine e per gli stessi periodi.

(1) *Finem Respice*, nome mistico del dottor R. Felkin (N.d.C.).

SIMBOLI TATTWA

Poiché sul nostro piano nessun elemento può esistere in una forma non commista, ma contiene in sé i costituenti di tutti gli altri, o possiede parecchi gradi o piani della propria sostanza, ogni *Tattwa* è suddiviso in cinque divisioni, correnti o piani. *Akasa* di *Akasa*, lo Spirito dello Spirito, è la forma piú tenue e pura di quell'elemento, la natura integrale dello Spirito... la sua essenza piú alta. *Vayu* di *Akasa* si riferisce alle sue qualità aeree; *Tejas* di *Akasa* al suo aspetto ardente

e dinamico; *Apas* di *Akasa* alla sua fase fluidica ed equorea, mentre *Prithivi* di *Akasa* alla sua fase piú terrena, o a quell'aspetto del suo potere che piú degli altri è in contatto con la terra. La stessa divisione quintuplice, nello stesso ordine quintuplice, vale egualmente per gli altri elementi.

Si raccomanda allo studente di preparare questi simboli, e di tenerne con sé una serie completa, per lavorare. I *Tattwa* primari o semplici devono essere alti circa cinque o sei centimetri. Si consiglia di usare carta colorata, anziché acquerelli, perché la prima ha una maggiore brillantezza di colore. Si possono usare anche le lacche che si trovano in commercio, per ottenere un buon effetto. Se i simboli vengono ritagliati nella carta colorata, vanno incollati su cartoncini puliti e mai usati. Il metodo per indicare un sub-*Tattwa*, o un *Tattwa* composito o « caricato », consiste nel dipingere o incollare sul simbolo principale un simbolo piú piccolo della « carica », o sub-elemento. Cosí, nel caso di *Tejas* di *Prithivi*, il Fuoco della Terra, *Prithivi*, che è il simbolo principale, deve essere un quadrato di circa sei centimetri, mentre il triangolo rosso, con ogni lato di poco piú d'un centimetro, deve essere incollato al centro del simbolo piú grande. Un preliminare utile, inoltre, consiste nello scrivere a tergo del cartoncino i Nomi Divini e Angelici appropriati.

Il metodo secondo cui usare per la chiaroveggenza questi simboli *Tattwa* è semplice. Le mie osservazioni, nell'esempio che segue, si riferiscono all'elemento di *Prithivi*, Terra, il quadrato giallo, e ciò che dirò a questo proposito vale anche per i rimanenti simboli. Sebbene il metodo sia semplice, è tutt'altro che infallibile, e la descrizione va letta molte volte.

Lo studente deve essere calmo e sereno; seduto sulla sua sedia, prenda in mano il cartoncino con il simbolo del quadrato giallo e lo guardi intensamente per circa venti secondi. Trasferendo rapidamente l'attenzione dal simbolo a una qualunque superficie bianca, come il soffitto, o un foglio di carta appositamente preparato a tale scopo, vedrà, per

un'azione ottica riflessa, la stessa forma, ma nel colore complementare. Sarà una specie di celeste-lavanda luminoso, o un malva chiaro, trasparente. La tinta di questo colore complementare dipenderà interamente dalla profondità del giallo usato per il quadrato, nonché dalle condizioni di illuminazione esistenti al momento dell'esperimento.

Non appena vede questo quadrato malva, lo studente deve chiudere gli occhi e sforzarsi di visualizzare nell'immaginazione il quadrato malva davanti a sé. Quando l'occhio della mente lo percepisce in modo chiaro, lo studente deve immaginare che ingrandisca, e diventi un oggetto abbastanza grande per lasciarlo passare. Il passo successivo consiste nell'immaginare di passare effettivamente attraverso il quadrato, come se fosse una porta. Il metodo migliore per riuscirvi è impiegare il segno del Neofita, il Segno dell'Entrante, cioè « cercare brancolando la luce ». È essenzialmente un segno di proiezione, e deve dare l'effetto di proiettarsi attraverso quella porta. Si raccomanda allo studente di alzarsi in piedi, a questo punto e, continuando a visualizzare il quadrato ingrandito, naturalmente ad occhi chiusi, egli deve eseguire questo Segno di Horus fisicamente, e credendo di essere passato oltre, deve sedersi, pronto a iniziare la visione (1).

Una delle altre istruzioni dice: « Prima medita sull'elemento prescelto, immergiti in esso fino a quando, se è il Fuoco, ti sentirai ardere; se è l'Acqua, bagnato, e cosí via, continuando a coordinare il simbolo con le tue sensazioni. Poi, dopo aver deposto il simbolo ed aver chiuso gli occhi, sforzati di proiettare e ingrandire quel simbolo davanti a te, vedendolo come una porta attraverso la quale stai per passare... Devi volere, deliberatamente, passare attraverso quella porta. Immagina di sentirla chiudere dietro di te ».

Un'altra versione — questa scritta da D.D.C.F. — dice: « Mantieni il disegno, la forma e il colore nell'Aura Akasica,

(1) Una diffusa spiegazione dei metodi d'impiego dei *Tattwa* per la visione astrale è inclusa in Jorg Sabellicus, *Iniziazione all'Alta Magia*, Edizioni Mediterranee, Roma 1977. Cfr. anche: Francis King, *Proiezione Astrale, Magia Alchimia*. Edizioni Mediterranee, Roma 1980. (N.d.C.).

chiaramente, come apparivano nella forma materiale alla vista esteriore. Trasferisci lo sforzo vitale dal nervo ottico alla percezione mentale, o alla vista del pensiero, distinta dalla vista degli occhi. Lascia che una forma di visione scivoli nell'altra. Produci la realtà della visione onirica per mezzo della volontà positiva nello stato di veglia... Poi, mantenendo l'astrazione dall'ambiente, sempre concentrandoti sul simbolo e sulle idee correlate, devi cercare la percezione di una scena o di un panorama del piano. Questo può essere apportato anche da un senso di apertura, come se venisse scostata una tenda, e dalla sensazione di vedere l' "interno" del simbolo davanti a te ».

L'idea fondamentale è immaginare il simbolo, nel suo colore complementare, come una porta, e di varcarla. Dopo aver immaginato di varcare la porta ed essersi reso conto chiaramente, in questo caso, che il Quadrato malva è *dietro* di lui, il veggente deve far lo sforzo di guardarsi intorno. Si sforzi di vedere oggetti, entità, o una sorta di paesaggio. Quasi sempre, questi assumono l'aspetto di quadri immobili, sbiaditi, visti con la mente, con l'occhio dell'immaginazione. Si possono vedere collinette, prati, rocce, enormi macigni bruni, e la cosa piú importante è che deve esservi la forte sensazione di essere *entro* l'elemento; il veggente deve comprendere, come non ha mai compreso prima, la vera natura, il « senso » della Terra.

Prima che avvenga qualcosa d'altro, bisogna vibrare i Nomi Divini appropriati a quell'elemento, incominciando dal Nome della Divinità. Lo studente deve vibrare ognuno di essi lentamente e udibilmente per diverse volte. Vibrerà *Adonai ha-Aretz* tre o quattro volte, poi il nome di *Auriel*, l'Arcangelo della Terra, seguito dal nome di *Phorlakh*, l'Angelo della Terra. Solitamente questi bastano, anche se si possono impiegare anche il nome ebraico dell'elemento e quello del punto cardinale. Ora si possono percepire vari cambiamenti in atto nel paesaggio, che diverrà vivo e dinamico; e il senso dell'elemento deve diventare ancora piú chiaramente e vividamente definito. Può inoltre apparire un essere, le cui ca-

ratteristiche appartengono all'elemento della Terra, e i suoi indumenti e i loro colori e gli altri ornamenti devono essere dei colori appropriati, secondo le note tabelle delle corrispondenze. In *nessun* caso il veggente deve allontanarsi *da solo* dalla sua porta; deve sempre aspettare fino a quando appare uno di questi esseri elementali o « guide », e deve continuare a vibrare i nomi finché ne compare uno, o finché ha la sensazione che uno è presente. Talvolta, per certi studenti, non c'è una visione chiara di questi avvenimenti o di questi esseri, ma soltanto un senso, o un'intuizione, o un istinto potente, che dice che sta accadendo questo e questo, e che è apparso un essere di questo tipo. Spesso ciò è piú attendibile dell'uso della vista o di un altro senso.

Quando appare la guida, deve essere messa alla prova con tutti i mezzi a disposizione del Veggente. Innanzi tutto, è bene atteggiarsi nel Segno del Grado cui si riferisce l'elemento. In questo caso, si deve eseguire il Segno di *Zelator*, alzando *fisicamente* e astralmente il braccio destro a un angolo di quarantacinque gradi. L'entità deve rispondere con lo stesso Segno, o con un altro che costituisca la prova inequivocabile che appartiene all'elemento ed è stata *inviata* per fare da guida. Se vi è inganno, questi segni gli causeranno disagio, oppure la visione s'interromperà subito, oppure la falsa guida scomparirà. Bisogna inoltre chiederle chiaramente e lentamente se viene per fungere da guida nel Nome della Divinità appropriato al caso. Se tutto ciò appare soddisfacente al Veggente, e placa i suoi dubbi, può seguire la guida dovunque, notando meticolosamente dove va, e facendo domande sull'elemento o su quel che vede.

Bisogna notare una cosa molto importante. Su questi piani piú sottili, o nei regni di questi simboli, la forma assume implicazioni simboliche chr per noi, sulla Terra, si sono oscurate o sono andate perdute. Solo gli esseri umani si avviluppano in indumenti la cui forma e il cui colore non hanno alcun rapporto con il loro vero carattere. « Già sul nostro piano, il rivestimento degli animali è carico di significato, e sul piano astrale questo è ancora piú vero. Uno spirito

elementale può, per qualche suo scopo, camuffarsi per qualche tempo con un abbigliamento alieno, ma noi disponiamo di una procedura precisa da seguire per trattare con loro ».

I Segni dei Gradi Elementali, la vibrazione dei Nomi Divini e Angelici, e i Pentagrammi appropriati sono simboli che hanno un effetto potente sugli abitatori elementali dell'astrale, e impediscono o smascherano l'inganno. Solo raramente vi sarà necessità di ricorrere a qualcosa di drastico come i Pentagrammi in queste visioni dei *Tattwa*, perché la vibrazione del nome ebraico dell'elemento o dell'Arcangelo basterà a ristabilire ordine e armonia. La vera forma, il colore, l'abbigliamento e persino gli ornamenti, come i gioielli e i ricami, sono consoni all'elemento e al carattere degli esseri in questione. E se non lo sono, il Veggente può avere la certezza di venire raggirato, e perciò deve agire di conseguenza... immediatamente. In poco tempo, dopo alcune esperienze astrali, si familiarizzerà con queste idee simboliche quanto basta per scoprire subito l'errore o il raggiro (1).

Quando si impiega un *Tattwa* « caricato » o composto, come Fuoco della Terra, poniamo, indicato da un Triangolo Rosso entro un Quadrato Giallo piú grande, può accadere che il Veggente si trovi a venire accompagnato da una guida all'altra, e portato da un piano all'altro. Si devono usare gli stessi accorgimenti, e non si deve lasciare la minima scappatoia per l'intrusione di un fattore incongruo. Bisogna vibrare i Nomi Divini del *Tattwa* secondario, e atteggiarsi nel Segno del grado ad esso attribuito. Solo quando è pienamente soddisfatto — e non deve mai accontentarsi facilmente — il Veggente deve procedere. Se lascia indietro la sua prima guida, le deve rivolgere un saluto. « Tratta *sempre* questi esseri con cortesia, e secondo il loro rango. Sii deferente verso gli Ordini superiori, gli Arcangeli, gli Angeli e i Sovrani. Con quelli di rango inferiore, comportati da pari a pari; e con quelli ancora inferiori, comportati come se fossero servitori

(1) Una serie di Tabelle delle corrispondenze è inclusa in Jorg Sabellicus, *Magia Pratica*, Edizioni Mediterranee, Roma 1972 (N.d.C.).

da trattare con educazione, ma non ammettere familiarità. Gli spiriti elementali puri e semplici, come i silfi, gli gnomi e cosí via, vanno trattati con fermezza e decisione, poiché sono spesso dispettosi e irresponsabili, anche se non sono maligni ». Si dice inoltre che sia buona consuetudine, poiché in queste regioni la forma è simbolica, immaginarti grande il piú possibile, sempre piú alto dell'essere che ti sta di fronte; e in tutte le circostanze conserva l'autocontrollo e un comportamento impavido.

All'inizio, e per la prima mezza dozzina di esperimenti, lo studente deve accontentarsi della semplice osservazione del paesaggio e, se possibile, del tipo di guida che appare in risposta ai Nomi. All'inizio è importante acquisire la facilità nel passaggio attraverso la porta simbolica, piú che acquisire visioni impressionanti. Il Veggente si troverà sulla strada giusta se si accontenta, per un po' di tempo, di vedere una collina, una grotta, una sala sotterranea o un Angelo dell'Elemento e cosí via, ritornando dopo una breve visita. Acquisita tale facilità, potrà restare nella visione per un periodo piú lungo, che deve essere relativamente ricco di episodi e di azioni, e deve comunicare notevole conoscenza.

Il metodo per lasciare il *Tattwa* e ritornare alla Terra è esattamente l'inverso del processo iniziale. Dopo aver ringraziato la guida e averla salutata, il Veggente deve ritornare alla Porta simbolica, il quadrato purpureo o azzurro-lavanda. Si raccomanda che il ritorno sia il piú possibile definito. Cioè, non bisogna partire da quel luogo e ritrovarsi nello stato di mente normale. Il Veggente si dimostrerà saggio se seguirà scrupolosamente il percorso, anche se è lunghissimo, perché è bene mantenere ben distinti l'uno dall'altro i due stati di coscienza, i due piani. Non deve esservi fusione tra il piano elementale e il piano della coscienza quotidiana, e il modo migliore per ottenere questo consiste nell'andare e tornare seguendo una tecnica definita e ben distinta.

Dopo aver ritrovato la strada per la porta, attraversala, eseguendo ancora il Segno dell'Entrante, e ritorna nel tuo corpo. Alzati subito, ed esegui fisicamente e con fermezza il

Segno del Silenzio, portandoti l'indice sinistro alle labbra, e battendo a terra il piede destro. Nota sempre che al primo Segno dell'Entrante risponde e segue il Segno del Silenzio.

Non è consigliabile ripetere troppo di frequente, all'inizio, questi esperimenti; alcuni raccomandano un intervallo di parecchi giorni, per i primi mesi. Ma quando li compie, il Veggente deve aver cura di evitare l'autoillusione e l'inganno. Deve essere sempre vigile, e non deve mai intraprendere questi esperimenti quando è stanco o non sta bene fisicamente. Alla minima minaccia di incoerenza, o all'apparizione di simboli o elementi incongrui nella visione, deve ripetere i nomi, i segni e i simboli. Cosí, e soltanto cosí, può sperare di evitare l'illusione. Questi piani sono fonti di indicibili pericoli per chiunque non sia capace di prenderli con il proverbiale granello di sale. L'adulazione, che è una delle specie d'illusione piú frequenti, ed è la piú comune fonte di guai, deve essere evitata come la peste. Su quella strada è in agguato la follia, e non sottolineerò mai abbastanza che la vanità deve essere interamente abbandonata, l'adulazione schivata.

Durante le sue peregrinazioni, il Veggente deve sforzarsi di descrivere meticolosamente e dettagliatamente il paesaggio della visione. Deve scoprire, se è possibile, gli attributi speciali e la natura di quel piano, il tipo dei suoi abitatori, spirituali, elementali e cosí via; le piante, gli animali e i minerali che corrispondono alla sua natura; l'effetto della sua influenza sull'Uomo, gli animali, le piante ed i minerali che vi si trovano.

Non è una buona pratica la procedura consistente nell'appoggiarsi il simbolo contro la fronte, invece di attraversarla con l'immaginazione. S.R.M.D. sostiene che può perturbare la circolazione nel cervello e causare illusioni e disturbi mentali, mali di testa ed esaurimenti nervosi. È necessario, inoltre, evitare l'autoipnosi deliberata, perché questo predisporrebbe alla medianità e farebbe del Veggente il campo d'azione di forze incontrollabili. Il Veggente deve dominare ad ogni costo, e non può permettersi di venire dominato.

Se si trova in pericolo in qualunque momento, o se si rende conto di non poter adattare alla sua volontà le forze della visione, o si accorge che il suo autocontrollo sta per cedere, deve ricorrere alla vibrazione dei Nomi, e poi ritrarsi dalla visione.

Se si continuano per un lungo periodo di tempo queste pratiche, la chiaroveggenza interiore si sviluppa, e con la perseveranza le visioni, che all'inizio sono vaghe e indeterminate, a malapena distinguibili dai concetti immaginativi, diventano esperienze vivide e poderose. Ma anche quando avviene questo, il Veggente non deve in nessun caso accettarle per il loro valore facciale, o trascurare gli accertamenti, perché l'intero piano astrale, apparentemente, cerca d'illudere il Veggente, e se questi si scopre, dimenticando gli accertamenti, è perduto. Quando si ha una pratica considerevole, si possono trascurare i simboli, perché non saranno piú necessari per accedere ai piani, sebbene il principiante *non* debba assolutamente tentare di operare senza ricorrere al simbolo materiale. Si vedrà che è opportuno attenersi il piú possibile al piano fisico, impiegando i simboli fisici, ed eseguendo i segni e i passi appropriati con il corpo fisico, e inoltre parlando in modo udibile e descrivendo la visione via via che procede.

Quando lo studente è divenuto abbastanza esperto nell'uso dei *Tattwa* semplici, deve fare esperimenti con i *Tattwa* compositi, e non deve accontentarsi della sua abilità di veggente fino a quando non si è perfettamente familiarizzato con ogni parte dei piani rappresentati da tali simboli. Allora può ideare altri esperimenti con altri simboli. L'uso dell'elemento *Akasa*, l'ovale indaco, nell'Ordine veniva solitamente procrastinato fino a che non si era ottenuto di entrare nel Secondo Ordine. La ragione era che non vengono forniti Nomi tradizionali da usare con questo simbolo, come avviene invece per gli altri quattro, e lo studente deve scoprirli o idearli da solo. Come è già stato spiegato, l'accesso a questi piani sottili si ottiene per mezzo dei Nomi divini; la regola è di invocare i Nomi piú alti noti al Veggente. Chi ha studiato la

Cerimonia dell'*Adeptus Minor* e il Rituale del Pentagramma saprà quali Nomi sono da usarsi con il simbolo dell'*Akasa*. *Eheieh, Agla, Yeheshuah* ed *Eth* sono i nomi generali per il *Tattwa semplice*, mentre le carte dell'*Akasa* composite o caricate richiedono l'uso dei Nomi tratti dall'enochiana Tavoletta dell'Unione.

Si osserverà che è bene preparare carte dei simboli geomantici dipinti nei colori appropriati, perché essi formano « porte » perfette attraverso le quali potrà passare il Veggente. E sebbene anche questi simboli siano attribuiti agli elementi, la visione acquisita dai simboli geomantici usando i nomi dei Sovrani e dei geni appropriati, avrà un carattere ben distinto da quelle delle carte dei *Tattwa*. Le lettere ebraiche, i Tarocchi e i Sigilli, i Segni e i Sigilli planetari e zodiacali di ogni tipo possono venire usati per aprire la porta simbolica su un piano sottile. Si schiude cosí un immenso campo nuovo di conoscenza. I nomi appropriati a ognuno di questi simboli vengono forniti in questi documenti, che devono essere studiati scrupolosamente. E lo studente deve ricordare che la formula dell'impiego dei Nomi divini e dei segni vale anche per questi altri simboli, dove vale per i *Tattwa*.

Nell'Ordine si parlava con molta disinvoltura di « visione astrale » e di « visione eterica ». La prima veniva descritta come l'ordinaria visione dei *Tattwa*, in cui gli oggetti e i paesaggi, benché vividi e nitidi, sono tuttavia « piatti » come se fossero riflessi in uno specchio. O meglio, come in una pellicola cinematografica. « In questa forma di veggenza, noterai che vedi gli oggetti rovesciati, da destra a sinistra, ed è necessario tenerne debito conto ». La frase « visione speculare » è in effetti una descrizione adeguata. Tuttavia questa, con l'evoluzione graduale, può fondersi con un altro tipo di visione, una chiaroveggenza completa, in cui si vedono cose e persone in tre dimensioni, e come se il veggente non si limitasse a osservare la scena, ma vi si trovasse effettivamente. Alcuni la spiegavano come « visione eterica », sebbene i documenti dell'Ordine la descrivano come chiaroveggenza derivante dalla proiezione astrale. Il Grandemente Onorato *Frater* D.D.C.F. afferma: « Se invece di questa semplice visione, viene inviato un raggio di te stesso e giunge effettivamente sul luogo (proiezione astrale) non vi è necessariamente la sensazione dell'inversione degli oggetti... Le scene, le cose, anziché essere come fotografie, hanno la terza dimensione, la solidità; spiccano come bassorilievi, poi come altorilievi; poi vedi come se fossi su un aerostato, a volo d'uccello, come si usa dire. Hai la sensazione di scendere in quel luogo, di muoverti sulla scena e di esserne attore ». Qui vanno seguite le stesse regole stabilite per il metodo di veggenza piú semplice, e si devono usare sempre i nomi divini piú alti, e applicare accertamenti continui. Uno scritto incluso nel seguito di questo capitolo, e che tratta della Visione e della Proiezione Astrale, di V.N.R. (1), spiegherà il processo in modo un po' piú esauriente, offrendo un esempio del suo funzionamento.

Un'altra tecnica che fa uso di questa facoltà era descritta nella trascrizione di una lezione di *Frater Sub Spe*. Lo scopo era rileggere i rituali, e poi sforzarsi di ripercorrere astralmente le Vie. Uno degli esempi forniti affermava che il Veggente deve formulare nell'immaginazione un immenso portale, e visualizzare in esso la lettera ebraica *Tau*, la 32ª Via. Questo deve essere preceduto da uno studio del Rituale del Grado di Theoricus, specialmente del Rito delle Stazioni Kerubiche. Poi, immaginando se stesso che passa attraverso questa lettera *Tau* e varca il Portale, il veggente deve procedere a tracciare i Pentagrammi e gli Esagrammi ed a vibrare i Nomi divini appropriati a quel piano. La visione risultante deve essere simile al passaggio della Via nella cerimonia, ma mentre quest'ultimo era puramente simbolico, il primo può essere reale e dinamico, e può portare a un'iniziazione nel vero senso della parola. La stessa tecnica si può applicare ad ogni Via e ad ogni *Sephirah*.

(1) *Vestigia Nulla Retrorsum*, nome mistico di Moira Mathers, moglie di S.L. Macgregor Mathers e sorella del filosofo Henri Bergson (N.d.C.).

Procedendo ancora piú oltre, c'è un'altra pratica che trascende la pura e semplice chiaroveggenza, sebbene ne faccia uso. È chiamata Ascesa ai Piani, ed è un processo spirituale che mira a concezioni spirituali e a fini superiori. « Mediante la concentrazione e la contemplazione del divino, formula un Albero della Vita che passa da te ai reami spirituali al di sopra e al di là di te. Immagina di stare in *Malkuth*, e poi, mediante l'uso dei Nomi Divini e dell'aspirazione, sforzati di ascendere per la Via di *Tau* verso *Yesod*, trascurando i raggi incrociati che ti attraggono via via che sali. Guarda verso l'alto, verso la Luce Divina che risplende da *Kether* e discende su di te. Da *Yesod* ascende la Via di *Samekh*, la Temperanza; la Freccia, saettando verso l'alto, conduce a *Tiphareth*, il grande Sole centrale ». D.D.C.F. suggerisce inoltre che, dopo essere asceso a *Tiphareth*, l'Adepto veggente deve formulare l'immagine di se stesso legato a una Croce, esattamente come avviene nella Cerimonia dell'*Adeptus Minor*, e invocando il Grande Angelo HUA deve impetrare aiuto e guida sulla via della Luce. Con questo metodo, egli può ascendere facilmente ai piani che portano al fulgore della Corona. Cosí, formulando nell'immaginazione le diverse parti dell'Albero della Vita, e vibrando i Nomi di Dio appropriati ai *Sephiroth* o alle Vie, il Veggente può trovarsi, se la sua aspirazione è sincera e ardente, ad ascendere verso la Luce Spirituale, inondato dallo splendore aureo che discende continuamente di lassú.

Sebbene possa apparire fuori luogo citare qui Aleister Crowley, tuttavia egli, nel suo libro *Magick* (1), ha scritto sull'argomento cose che sono importantissime, e mi sento in dovere di citarle, a beneficio dello studente. Le esercitazioni piú importanti, secondo la sua opinione, sono:

« 1. La fortificazione del Corpo di Luce mediante il ricorso costante a rituali, l'assunzione di Forme Divine e il retto uso dell'Eucarestia (2).

(1) Tr. it. *Magick*, Astrolabio-Ubaldini, Roma 1977. (N.d.C.).

(2) Queste parole di Crowley non si riferiscono, ovviamente, alle pratiche devozionali cristiane. I riti cui si allude sono quelli esposti nelle dottrine della *Golden Dawn* (N.d.C.).

« 2. La purificazione e la consacrazione e l'esaltazione di quel Corpo mediante l'uso dei rituali d'invocazione.

« 3. L'educazione di quel Corpo mediante l'esperienza. Deve imparare a viaggiare su ogni piano; ad abbattere ogni ostacolo che può pararglisi davanti ».

In una nota a quanto sopra, Crowley aggiunge:

« L'Aspirante deve ricordare che è un Microcosmo. "*Universus sum et Nihil universalis a me alienum puto*": questo deve essere il suo motto. Deve esercitarsi quotidianamente a viaggiare sul Piano Astrale, affrontando a turno ognuna delle sezioni piú sintetiche, i *Sephiroth* e le Vie. Quando le ha comprese completamente, e in ognuna di esse ha impegnato un Angelo a proteggerlo o a guidarlo in caso di necessità, deve iniziare una nuova serie di spedizioni per esplorare le sezioni subordinate di ognuna di esse. Allora egli può praticare l'Ascesa attraverso i Piani da queste sfere, una dopo l'altra, a rotazione. Quando è divenuto *completamente* esperto nei vari metodi per affrontare i casi d'emergenza inaspettati, può procedere a esplorare le regioni dei *Qlipoth* e delle Forze Demòniche. Il suo scopo deve essere conseguire una conoscenza comprensiva dell'intero Piano Astrale, con un imparziale amore per la verità in se stessa: come un bambino impara la geografia dell'intero pianeta, anche se non ha intenzione di lasciare mai la sua terra natia ».

La chiaroveggenza cosí ottenuta può essere usata per seguire lo svolgersi delle Cerimonie, quando diventa un dono estremamente utile, talvolta una necessità; e anche per osservare ciò che avviene astralmente quando vengono tracciati certi Sigilli o Pentagrammi o vengono vibrati certi Nomi.

Vi sono parecchi metodi d'accertamento e di protezione, oltre a quelli già ricordati. Il metodo di protezione supremo — sebbene sia infinitamente di piú di un mezzo tecnico per bandire — è l'assunzione della Forma Divina di Arpocrate. L'immagine astrale deve venire formulata sorgente da un Loto, oppure eretta sopra due coccodrilli. Non è necessario diffondersi su questa tecnica; è descritta adeguatamente altro-

ve, nel documento Z.1. Incidentalmente, è un preliminare eccellente per la meditazione o la visione, il proiettare mentalmente una forma dinanzi a sé, e identificarsi con essa (1).

Se, durante una visione, il Veggente viene avvicinato da entità della cui natura o del cui vero carattere egli ha motivo di dubitare, il sistema piú semplice d'accertamento consiste nel proiettare tra sé e l'entità che si avvicina il Vessillo d'Occidente. Come viene descritto nel documento sul simbolismo della Cerimonia del Neofita, il Vessillo *blocca e ammonisce.* È una delle insegne dello Hiereus, il cui trono è nella parte ovest del Tempio, e la cui mansione è quella di « Vendicatore degli Dei », situato in modo da rappresentare il seggio della testimonianza e della punizione contro il male. E tutte le sue insegne hanno in comune questo simbolismo. Perciò, se l'essere fosse di natura maligna, « fin qui e non oltre » è il messaggio espresso dal Vessillo. L'interposizione del Vessillo avrebbe efficacia immediata, e lo farebbe scomparire immediatamente. Se, invece, l'entità è benintenzionata e non maligna, questa formulazione non causerà nulla di male. Nessuna forza equilibrata, nessuna potenza del bene obietterà o si risentirà per le forme legittime di accertamento della sua integrità.

Poiché, allo stesso modo, il Vessillo d'Oriente, una delle insegne dello Hierophantes nella parte est del Tempio, rappresenta « l'ascesa dell'Iniziato alla conoscenza perfetta della Luce », può essere utile formulare quel Vessillo intorno al proprio essere. La Croce Centrale del Vessillo suggerisce la sua forma con le braccia protese... una vera Croce del Calvario. Intorno a sé, il Veggente visualizzerà vividamente i triangoli intrecciati, rosso e azzurro, dell'esagramma di *Tiphareth*, immaginando nel contempo che il triangolo bianco dei Superni sia disceso nel suo cuore. L'uso alternato e talora simultaneo di questi Vessilli è un mezzo potentissimo per bandire il male, e per invocare l'aiuto del potere equilibrato. Nelle rubriche di certi rituali vi è l'ingiunzione di

(1) Cfr. Volume Terzo.

formulare questo Vessillo intorno ai talismani o alle Tavolette lampeggianti che vengono consacrati, poiché questo processo favorisce la discesa o l'incarnazione della Luce, o della forza invocata, nel simbolo.

L'impiego della Rosa-Croce, insieme alla vibrazione del Pentagrammaton, *YHShVH*, è un altro metodo per assicurarsi protezione e bandire il male. Solitamente, come si è detto in precedenza, ogni minaccia di pericolo sui piani elementali rappresentati dai simboli *Tattwa* può venire affrontata semplicemente mediante la vibrazione dei Nomi divini appropriati e, sebbene sia necessario molto raramente, dei Pentagrammi del bando tracciati in aria. La Rosa-Croce e il Pentagrammaton sono piú adatti a piani piú elevati o piú potenti di quelli dei *Tattwa.* L'esperienza, unita a un solido istinto, indicherà al Veggente quando devono essere usati tali simboli. Qualche volta, egli troverà molto utile incominciare i suoi esperimenti con l'uso preliminare dei Rituali del bando e bruciando un po' d'incenso.

Nell'Ordine Esterno della *Stella Matutina*, o *Golden Dawn*, l'abbigliamento formale per questo tipo di operazioni, come per le cerimonie del Tempio, consisteva di una veste nera, babbucce rosse, e un nemyss bianco e nero; si poteva portare anche la fusciacca del grado. Nell'Ordine della R.R. et A.C., c'era la consuetudine di portare una veste bianca, babbucce gialle o dorate, un nemyss a strisce bianche e gialle, e il Lamen della Rosa-Croce sul petto. Si deve impiegare la Bacchetta del Loto, che va tenuta in mano durante l'operazione, mentre le Quattro Armi Elementali — la Bacchetta del Fuoco, la Coppa dell'Acqua, il Pugnale dell'Aria e il Pentacolo della Terra — vanno tenuti davanti a sé. Se c'è un tavolino adatto, lo si copre con un drappo nero, e gli strumenti vengono raggruppati su di esso come sull'Altare, mentre la Croce e il Triangolo dell'Ordine vanno posti al centro. Talvolta una proiezione negli elementi può essere ottenuta mediante l'uso preliminare dell'appropriata Preghiera degli Elementi, contenuta nei rituali del grado.

Della Veggenza e del Viaggio nella Visione dello Spirito

della M.O. *Soror* V.N.R.

Dopo aver acquisito le regole generali, è probabile che lo studente scopra da sé metodi particolari piú o meno adatti al suo particolare temperamento. Ma può risultare utile per alcuni che io scriva piuttosto dettagliatamente il metodo di veggenza e di proiezione astrale che, a quanto mi risulta, dà i risultati migliori e che, grazie ai suoi continui accertamenti, tende a diminuire i molti rischi d'illusione. Prima di procedere, è bene ritornare alla Istruzione sul Microcosmo (v. Volume Primo) circa la teoria della veggenza e della proiezione astrale.

Poiché le regole per la veggenza e per la proiezione astrale sono quasi eguali, i due argomenti possono essere studiati insieme, e l'uno può essere considerato il complemento dell'altro.

Puoi cominciare semplicemente dall'operazione di « veggenza ». Vale a dire, senza proiettare l'astrale al di là della sfera di Sensazione nel Macrocosmo, ma ritenendolo e percependo qualche scena dell'Universo riflessa nel simbolo che tieni in mano; quest'ultimo deve essere per te come uno specchio che rifletterà alcune scene che sono al di fuori della tua visuale. E in secondo luogo, puoi continuare l'operazione usando lo stesso simbolo, e passando attraverso questo proiettarti nella scena in questione, che prima avevi percepito solo come un riflesso. Questo processo apparirà probabilmente piú vivido alla percezione di quello precedente, come nella vista materiale è meno probabile che uno venga ingannato se si reca in un luogo e lo esamina effettivamente, di quanto sia possibile ingannarsi ottenendone la conoscenza attraverso un semplice riflesso in uno specchio.

Per esempio, nella stanza in cui mi trovo ora, vedo riflessa in uno specchio una parte del giardino. Ottengo una impressione di tutto ciò che è dentro la portata della mia vista, ma per nulla potente come quando esco in giardino e mi reco nel punto in questione, per esaminare tutti gli oggetti che vi si trovano, percepire l'atmosfera, toccare il suolo, odorare il profumo dei fiori, e cosí via.

Ma è bene praticare entrambi i metodi. Si scoprirà che il secondo è piú istruttivo, anche se è molto piú stancante, perché, quando proietti l'astrale, devi fornirgli molta vitalità, traendola soprattutto da *Nephesch*.

Nella veggenza e nella proiezione astrale, poi, la chiave del successo sembra essere l'impiego alternativo dell'Intuizione della Ragione, permettendo prima ad ogni immagine-pensiero di imprimersi nel cervello nel modo generalmente espresso dalla parola « ispirazione », e poi lasciando che la ragione applichi la sua conoscenza delle corrispondenze per confermarla o correggerla.

Devi essere preparato a ricevere impressioni di scene, forme e suoni nonché vivide forme-pensiero. Uso l'espressione « forme-pensiero » in mancanza di una parola piú adatta. In queste esperienze vi sono cose udite e cose sentite, non soltanto cose viste, e questo sembra dimostrare che le qualità da noi usate sono in realtà i sensi sublimati. Che la facoltà della chiaroveggenza esista è dimostrabile facilmente dopo un po' di paziente esercizio con uno dei primi metodi insegnatici per la pratica della veggenza.

Prendi le carte dei *Tattwa*, e scegline una a caso, senza guardare per scoprire quale simbolo rappresenta, e ponila coperta su un tavolo. Quindi, cerca, mentalmente, di scoprire il simbolo. Per riuscirvi, cerca di svotare il piú possibile la mente (pur mantenendola sempre sotto controllo) scacciandone per il momento l'elemento della ragione, la memoria, eccetera. Ti accorgerai che, dopo aver fissato attentamente per pochi istanti il dorso della carta, ti sembrerà che la forma-pensiero del *Tattwa* entri all'improvviso nella mente; e piú tardi, quando sarai piú pratico, probabilmente ti sembrerà che il simbolo *Tattwa* cerchi di precipitarsi materialmente at-

traverso il dorso della carta (1). Ma qualche volta, soprattutto se le carte sono state tenute insieme a lungo nel mazzo nello stesso ordine, possiamo scoprire che il dorso delle carte in questione si è caricato astralmente *non* già del simbolo che è sulla facciata, bensí di quello della carta la cui facciata era a contatto del dorso.

Alcuni possono trovare piú facile girare la carta astralmente, cioè nell'immaginazione, e nell'immaginazione sforzarsi di percepire ciò che balena nella mente in quell'istante.

Poiché è con i *Tattwa* che noi compiamo le nostre prime esperienze, ne sceglierò uno per illustrare le regole seguenti, preferibilmente uno che sia in armonia con il momento in cui incomincio l'operazione (2).

Regole per la Veggenza. Operare, se possibile, in una stanza magica appositamente preparata, con l'altare al centro, su cui stanno i quattro elementi e la Croce e il Triangolo, l'incenso acceso, la lampada accesa, l'acqua nella coppa (3) e il pane e il sale. Inoltre, colloca sull'Altare i tuoi quattro strumenti magici. Indossa la Veste Bianca e la fusciacca del ⑤ = [6], portando sul petto la Rosa-Croce (4).

Tieni a portata di mano la Spada e la Bacchetta del Loto. Siediti accanto all'Altare, volgendoti verso il Punto Cardinale dell'Elemento, del Pianeta o del Segno con cui stai operando. Se con te c'è un *Frater* o una *Soror*, o piú di uno,

(1) È un esperimento adattissimo per la pratica della Vista Spirituale, e in questo modo potrai provare facilmente se la visione è esatta. Inoltre, per questo tipo di semplice esperienza non hai bisogno di prepararti spiritualmente quanto per le operazioni successive; perciò, se vuoi, puoi portare sempre con te le carte, ed esercitarti quando vuoi, nei momenti liberi.

(2) Per trovare il *Tattwa* in corso, annota l'ora del levar del sole. *Akasa* incomincia sempre con il sorgere del sole e dura 24 minuti, seguito da *Vayu* per 24 minuti, *Tejas* per 24 minuti, *Apas* per 24 minuti, *Prithivi* per 24 minuti, e cosí via.

(3) Situati alla congiunzione tra Croce e Triangolo, l'incenso, la lampada, eccetera, devono trovarsi perpendicolari ai bracci della Croce.

(4) Tutti i membri del Grado ⑤ = [6] che sono *Zel. Ad. Min.* hanno il diritto di portare la veste bianca e la cintura gialla del 3° Adepto, ma non il suo manto o il Nemyss.

disponili in modo che siedano in disposizione equilibrata (5) intorno all'Altare. Cioè, se le forze con cui operi sono in Ovest, il tuo posto è a Est dell'Altare, rivolto verso Ovest. Se ti fosse scomodo avere una stanza consacrata, o avere tutti o alcuni strumenti per il tuo esperimento, cerca di immaginarli esistenti astralmente, intorno a te, e in ogni caso, nella proiezione astrale, porta gli indumenti e le insegne astralmente durante l'intera esperienza. Anzi, dopo una pratica molto costante, ti accorgerai che i dettagli fisici non sono necessari. Ricorda tuttavia che, sebbene nelle operazioni magiche il materiale sia in un certo senso il piano meno importante, in un altro senso è della massima importanza perché cristallizza il piano astrale e lo completa. Inoltre, hai davanti a te le esatte corrispondenze di certe formule universali (perché nelle insegne e negli strumenti ricordati hai una rappresentazione perfetta dell'Universo (6), la cui contemplazione dovrebbe in se stessa tendere a impedire che la tua mente indugi su cose irrilevanti, e a spingere la tua attenzione verso gli studi sublimi del mistero del Macrocosmo). Inoltre queste Insegne, che sono state consacrate, ti conferiscono un certo potere, poiché hanno attratto raggi di forza dall'Infinito Invisibile, piú o meno potenti in proporzione alla tua evoluzione.

È molto importante usare gli strumenti in ogni occasione. Perché lo strumento contribuisce all'invocazione in una cerimonia, e questo dovrebbe aiutare lo strumento; perciò, ad esempio, ogni viaggio nei reami del Fuoco o dell'Acqua deve aggiungere fiamma alla Bacchetta e umidità alla Coppa.

(5) Se sono 2 persone, una deve essere di fronte all'altra.
Se sono 3 persone, devono formare un triangolo.
Se sono 4 persone, devono formare un quadrato.
Se sono 5 persone, devono formare un pentagramma, eccetera.

(6) L'Altare della G.D., il piú sintetico dei simboli. L'universo materiale governato dallo Spirito e dai Quattro Elementi. La Rosa-Croce contiene l'affermazione delle principali divisioni dell'Universo, sinteticamente come l'altare, ma particolare nel senso che è attribuito al *Sephirah Tiphareth*, il Sole centrale, e perciò è il simbolo del Microcosmo, l'Uomo, l'Adepto, colui per il quale la perfezione del Microcosmo significa una certa unione conscia con il Macrocosmo.

La veste bianca e la cintura gialla indicano Purezza: *Kether*, Armonia; Oro, *Tiphareth*. Bacchetta del Loto, Misericordia. Spada, Severità.

Purifica quindi la stanza con Fuoco e Acqua e con i Rituali Minori del Bando del Pentagramma. Immagina di avere scelto come *Tattwa Apas-Prithivi.* Per questo simbolo, naturalmente, usa le corrispondenze dell'Acqua e della Terra, ma tieni presente che qui è espresso soprattutto il Mondo dell'Acqua, e che la Terra è secondaria. Perciò, in questo particolare esempio è bene usare principalmente la Coppa, e il Pentacolo solo in un senso minore. Per sottintendere questo, usa la Coppa per tracciare anche molti simboli della Terra, e impiega solo occasionalmente il Pentacolo nel tracciare quel particolare simbolo.

In questo caso ipotetico di , per saturare completamente la tua Sfera con l'idea di questo *Tattwa*, esegui con la Coppa, intorno alla tua stanza, il Rituale Maggiore d'Invocazione del Pentagramma, sia dell'Acqua che della Terra. Quindi ritorna a sedere e, per il Primo Processo, Veggenza, fa' quanto segue.

Poni davanti a te sull'Altare la carta del *Tattwa*, prendi la Coppa nella mano destra e il Pentacolo nella sinistra, e guarda il simbolo a lungo, fermamente, fino a quando puoi percepirlo chiaramente come una visione del pensiero, allorché chiudi gli occhi. Vibra i Nomi dell'Acqua e della Terra (*Empeh Arsel*, ecc.) e cerca di comprendere sempre piú l'unione mentale. Può esserti d'aiuto percepirla come una grande mezzaluna d'acqua azzurra o argentea contenente un cubo di sabbia gialla. Continua a cercare di acquisire un'acuta percezione del *Tattwa*, fino a quando l'Elemento, la sua forma e le sue qualità sembreranno diventare parte di te; allora devi incominciare a sentire di essere una cosa sola con quel particolare Elemento, completamente immerso in esso, come se tutti gli altri Elementi non esistessero. Se questo viene fatto correttamente, scoprirai che il pensiero di ogni altro Elemento, escluso quello con cui stai lavorando, ti apparirà nettamente disgustoso.

Dopo essere riuscito a ottenere la visione-pensiero del simbolo, continua a vibrare i Nomi Divini tenendo ben fissa nella mente l'idea di chiamare davanti a te, sulla carta,

un'immagine mentale di una scena o di un paesaggio (7). Al suo primo apparire, questo sarà probabilmente vago, ma dovrai continuare a realizzarlo sempre di piú, di qualunque natura tu lo creda (immaginazione o memoria) (8), ricordando che questo è uno stato passivo della mente, e che non è ancora il momento di accertare e di ragionare (9). Solo quando l'immagine-pensiero sarà divenuta sufficientemente tangibile e vivida, e ti accorgerai di incominciare a perdere il senso di confusione e di vaghezza, dovrai incominciare gli accertamenti. Prima di questo periodo, ogni ragionamento, ogni dubbio distrugge l'esperimento.

Con ogni probabilità, l'immagine-pensiero potrà diventare cosí chiara per te (anche se questo può richiedere tempo e molta pratica) che ti sembrerà che l'immagine stia cercando di precipitarsi attraverso il simbolo. In tal caso non possono esservi difficoltà, poiché la visione sarà chiara per la percezione quasi quanto potrebbe essere un'immagine materiale. Ma puoi ottenere moltissimo ricevendo semplicemente l'impressione del paesaggio come pensiero. Per esempio, io percepisco l'apparizione di un grande tratto di mare, una sottile striscia di terra... alte rocce grigie o macigni che emergono dall'acqua. A sinistra, una lunga serie di scogliere scoscese che si protendono nel mare per una certa distanza (10). Questo appare sufficientemente vivido, perciò io incomincio gli accertamenti. Sospetto soprattutto della mia memoria, perciò traccio davanti all'immagine sulla carta, con la Bacchetta del

(7) Immaginazione (*eidolon*) significa la facoltà di costruire un'Immagine. L'immaginazione dell'artista deve consistere nel potere (che egli possiede piú o meno in proporzione alla sua sincerità e alla sua intuizione) di percepire le forze nel Macrocosmo, e collegandosi o sintonizzandosi con esse, i suoi talenti naturali e il suo addestramento artificiale gli permettono di formulare immagini che esprimono tali forze.

(8) Durante questo processo, molto probabilmente crederai che l'immagine appartenga alla memoria, all'immaginazione, alla costruzione, ecc. Tutte queste qualità sono analoghe alla facoltà che stai impiegando, e la probabilità che si affermino in questo momento è grande.

(9) Ricorda che questa può essere solo una *parte* del piano del Simbolo espresso con .

(10) Impiega i « Signori Vagabondi » (i 7 pianeti), gli arcani plane-

Loto, una grande Tau di luce. Poi, credendo di aver forse costruito la scena nell'immaginazione, formulo sulla carta una grande Caph. In questo caso, nessuno dei due simboli bandisce od offusca la scena, e perciò io continuo. (Ma se la scena svanisce o muta o diviene confusa, è bene bandire con un Pentagramma tutto ciò che può rimanere sulla carta, e ricominciare semplicemente il processo dal punto in cui ti sforzi di attrarre sulla carta un'immagine).

Ora traccio sopra l'immagine, con la Coppa, il Pentagramma dell'Acqua, e con il Pentacolo il Pentagramma della Terra (11), usando l'esatta vibrazione. Questo intensifica l'immagine, ed io percepisco in essa molte figure, principalmente del tipo degli Spiriti dell'Acqua. Osservando ancora e ripetendo la vibrazione, percepisco una figura assai piú grande degli Elementali, che li adombra, e che è abbigliata d'azzurro e di bianco, con qualche baluginio argenteo. Per ottenere i dettagli, devo lavorare ancora per qualche tempo, e devo continuare a invocare con i simboli dell'Acqua e della Terra, e osservare e accertare alternativamente.

Poiché ritengo che sia già spiegato quanto basta per permettere a uno studente di comprendere il metodo generale di questo processo di veggenza, passerò ora alle regole della proiezione astrale: ma si ricordi che è possibile spingere veramente molto lontano questa visione, e che lo studente non deve assolutamente fermarsi dove mi sono fermata io.

tari dei Tarocchi, come importanti simboli d'accertamento.

Per la Memoria	♄	ת	Signore della Notte del Tempo
Per la Costruzione	♃	כ	
Per l'Ira e l'Impazienza	♂	פ	
Per la Vanità	☉	ר	
Per il Piacere	♀	ד	
Per l'Immaginazione	☿	ב	
Per i Pensieri Vagabondi	☽	ג	

(11) Usa di tanto in tanto il Pentacolo, per non ignorare troppo la parte che vi ha la Terra.

Proiezione Astrale (12). Seguirai quindi le regole date nelle pagine precedenti per la Veggenza, fino al punto in cui il simbolo del *Tattwa* è divenuto perfettamente vivido alla percezione e tu senti di essere quasi una cosa sola con l'Elemento. Puoi modificare le fasi iniziali dell'operazione, ingrandendo astralmente il simbolo, in modo che l'essere umano possa passarvi attraverso. Quando è molto vivido, e soltanto allora, *passa, balzando o volando*, e non incominciare a ragionare fino a che ti trovi in qualche luogo (13). E come prima, compi gli accertamenti solo quando il paesaggio sarà divenuto un'immagine tangibile e abbastanza completa. Se hai svotato la tua mente il piú possibile, la prima idea che entrerà nella tua mente (in modo vivido) dopo che avrai attraversato il simbolo, dovrà essere un'esatta corrispondenza del *Tattwa* in questione.

Poiché, nel processo di veggenza, hai già ottenuto una visione di [simbolo], in questo particolare caso userò lo stesso simbolo, sul quale percepisco ancora l'immagine riflessa, e balzerò attraverso questo, e mi trasferirò astralmente nella scena in questione. Perciò, astralmente, io volo o balzo.

La mia prima impressione è di trovarmi su un macigno, leggermente discosto dalla riva, che avevo notato come un punto importante nell'immagine. Mi accorgo di essere abbigliata con le insegne del Grado ⑤ = [6] e con la veste bianca, su questo macigno, rivolto verso la riva. Volgendomi verso destra vedo la serie di scogliere, e a sinistra e dietro di me il mare, dovunque.

Sui piani, è bene agire esattamente come si farebbe in un'esperienza fisica o in un paesaggio fisico, badando ad ogni passo che si fa, *senza cercare di guardare contemporaneamente da tutt'e due le parti o dietro di sé*, bensí voltandosi

(12) Se incominci l'intera esperienza con la sola Proiezione Astrale, dovrai ignorare la parte del processo che attrae l'immagine alla carta, e dovrai semplicemente passare attraverso il simbolo, quando l'avrai realizzato.

(13) Se lavori con le corrispondenze esatte, inevitabilmente arriverai in qualche luogo rispondente ad esse, se proietti l'astrale in modo adeguato.

prima a destra ed esaminando da quella parte, e poi a sinistra, e poi girando su se stessi e cosí via. È meglio, se è possibile, restare in un solo luogo (a meno che si sia molto esperti), per evitare i riflessi. Quanto piú ci si comporta in modo pratico nelle esperienze, tanto maggiori sono le possibilità di riuscita.

Ho l'impressione che l'aria sia molto fredda. Mi chino e tocco la roccia, e constato che è d'origine corallina. Ho già accertato questa visione nel Primo Processo (veggenza) ma è bene ripetere l'accertamento, per scoprire se sono sufficientemente in contatto con il paesaggio. Perciò traccio con la mia astrale Bacchetta del Loto i simboli che ho evocato prima, la TAU e la CAPH, in luce bianca, eseguendoli con molta energia. Anzi, non smetto di tracciarli fino a quando li percepisco effettivamente con la stessa vivezza con cui percepisco il paesaggio. Quando vedo che la scena non svanisce e non si offusca (14), con la mia Coppa Astrale e il Pentacolo astrale, traccio grandi Pentagrammi luminosi dell'Acqua e della Terra, sul mare. Ancora piú dei simboli precedenti, questi devono venire continuati e accentuati fino a che diventano, per la mente, entità vive come lo stesso paesaggio. Se sono tracciati correttamente e sufficientemente realizzati, vi saranno pochi rischi d'illusione durante il resto dell'esperienza.

Questi Pentagrammi tracciati sopra il mare sembrano accrescere immediatamente la vitalità della scena, perché gli Elementali e l'Essere Angelico piuttosto intangibili che avevo percepito nella figura riflessa diventano sempre piú reali.

Se avessi incominciato subito con la proiezione astrale, senza l'introduzione dell'esperienza di veggenza, probabilmente avrei dovuto evocare queste figure. In tal caso, usando

(14) Se, dopo questi ripetuti accertamenti, la Visione si affievolisce oppure cambia molto, bandisci con lo strumento Astrale, e ritorna per la via da cui sei venuto, attraverso il simbolo, e ricomincia daccapo. Se senti di aver impiegato troppa forza nei simboli che hai tracciato nelle scene, recupera parte della forza stessa mediante la formula dei Segni di Horus e Arpocrate. Protenditi verso i simboli nel Segno di Horus, ritraendoli in te stesso mediante il Segno di Arpocrate.

i Pentagrammi d'Invocazione dell'Acqua, devo continuare a vibrare i Nomi Divini, ecc., di questi elementi (impiegando anche i nomi ricordati prima, quelli degli Angeli e dei Sovrani, nomi come Tharsis, Kerub, eccetera, potentissimi) e con questi nomi e questi simboli evocherei una forza perché si manifesti, e dovrei continuare il processo fino a quando appare qualche forma.

Dopo un attento esame, prima ricevendo l'impressione e poi accertandola, posso descrivere quanto segue. L'Essere Angelico, di tipo femmineo, con i capelli castani e gli occhi verde-grigi, è avvolto in pesanti drappeggi azzurri e bianchi, e porta una corona formata da mezzelune. Tiene nella mano sinistra una strana coppa, pesante e con la base squadrata, e nella destra una bacchetta con un simbolo molto simile all'elemento positivo dell'Acqua.

Gli Elementali sono di vari tipi; in maggioranza sono della natura delle sirene e dei tritoni, ma molti tendono alla natura della Terra e dell'Aria, cioè degli Gnomi e dei Silfi.

Volgendomi verso l'Essere Angelico, io eseguo i Segni del ⑤ = [6] e i Segni di LVX, e volgendomi verso gli Elementali eseguo i Segni di ③ = [8] e di ① = [10], e in forza di questi (cioè mediante la conoscenza dello spirito centrale e, nel loro caso, dell'Acqua e della Terra) chiedo spiegazione di alcuni dei segreti del piano di [simbolo] .

L'Angelo, rispondendo ai miei segni con altri simili, dà l'impressione di essere disposto a istruirmi. (Questo può entrare nella mente come un pensiero estraneo, oppure può venire udito (15) per mezzo della chiarudienza). Sa quando è variata l'attività anche in questo particolare luogo, e il lavoro è assegnato secondo i tipi degli Elementali. Alcuni Elementali, tendenti al tipo degli gnomi, scavano le grandi scogliere con strumenti appuntiti, e vi praticano fori, permettendo in tal modo alle acque di penetrare liberamente. (Questo può spiegare l'aspetto piú spugnoso che fratturato della

(15) Qualche volta si ha la sensazione di dover trovare le parole per tradurre l'impressione; talvolta invece le parole risultano già trovate, perché sembra di averle udite.

roccia). Gli Elementali del tipo sirena e tritone, che costituiscono la grande maggioranza, mi pare, ricevono parte della polvere, e la portano nel mare. (In parte, finirà per formare le isole). Altri portano terra e alghe e cose simili dagli abissi, anch'essi, probabilmente, per formare la terraferma. Vi sono inoltre figure che reggono Coppe a forma d'imbuto e che, dopo averle riempite d'aria, si rituffano, portando nel mare quell'elemento (16).

È facile rendersi conto che tali indagini possono venire continuate nei minimi particolari, ma per brevità chiedo se possono vedere l'effetto di questo raggio di [simbolo] sull'Universo in generale e su questo Pianeta in particolare.

Apprendo che l'effetto del Raggio generalmente fa generare e fruttificare, ed è nel complesso benefico, anche se tutto dipende dalla Forza con cui è unito. Il suo correlativo è acqua densa e ricca, contenente tale sostanza. Chiedo qual è la sua influenza sulla Terra. (Per far questo posso mostrare come immagine-pensiero il nostro pianeta con i continenti, i mari, ecc., e prego l'Angelo di inviare un raggio prima in un punto e poi in un altro). In risposta, percepisco il raggio che discende attraverso l'acqua della Terra, come se avesse affinità con tutta la terra subacquea. « *Il Sollevatore della Terra sulle Acque è il suo Nome,* » dice l'Angelo. Quasi tutta la vegetazione attira questo raggio, ma in particolare le piante acquatiche, soprattutto quelle che crescono sotto la superficie. Gli zoofiti l'attirano solo parzialmente, poiché sembrano composti piuttosto abbondantemente di un elemento attivo, il Fuoco, credo. Tra gli animali, il Raggio cade sulla foca e l'ippopotamo, e ha una generica affinità per molti animali anfibi. Con i pesci, il legame sembra essere scarso; mi vengono mostrati una tartaruga, una rana e una lumaca, e *alcuni* uccelli acquatici simili alle anitre, pochissimi altri uccelli, e un uccello marino.

Scendendo sull'uomo, sugli individui rustici e primitivi, risulta che il Raggio sia generalmente benefico per la salute;

(16) Il simbolo mostra la potenza della formazione del vortice.

dona un senso di benessere, e in una certa misura governa la riproduzione. Ha la tendenza di accentuare la sensualità e la pigrizia. Nell'uomo intellettuale accresce l'intuizione, e il desiderio di rivestire l'idea con la forma, perciò causa il primo vago sviluppo della forma nella mente dell'artista. (Come è stato osservato prima, tali esperienze possono venire spinte davvero molto lontano, ma poiché questa è già diventata piuttosto voluminosa, m'interromperò a questo punto, ritenendo che qui è stato espresso quanto basta per dare un'idea del modo in cui generalmente si svolgono).

Quindi saluto l'Angelo con i Segni di LVX e gli Elementali con i Segni di ③ = [8] e di ① = [10], e bandisco astralmente il Pentagramma e gli altri simboli che ho tracciato sulla scena. Piú potentemente sono stati evocati i simboli, e piú potentemente devono venire banditi.

Se provi una sensazione di stanchezza, come ho accennato prima, esegui verso i simboli il Segno dell'Entrante, attirando di nuovo in te stesso la loro vitalità con il Segno di Arpocrate. Quindi ritorna per la strada da cui sei venuto, cioè attraverso il simbolo, alla tua stanza (17). Quando sei nella tua stanza, esegui il Rituale Supremo del Bando dei Pentagrammi che hai evocato; se una scena rimane sul simbolo del *Tattwa,* bandisci anche quella. Quando avrai acquisito una pratica considerevole, è probabile che non sia piú necessaria la cura dettagliata indicata in questa sede. Se l'operazione fosse troppo complicata per compierla in un'unica seduta, è possibile dividerla in due parti. È certo che scoprirai di aver esercitato la tua vista spirituale e di aver acquisito piú conoscenza, in un'esperienza compiuta e controllata scrupolosamente, che in cento esperimenti vaghi e trascurati, i quali rafforzano solo l'inganno mentale.

(17) Alcuni studenti, credo, hanno grandi difficoltà a ritornare. In tal caso lo si può fare gradualmente, dapprima volando nello spazio, pensando a questo Pianeta, fissando i pensieri sulla particolare nazione, poi sul luogo particolare, quindi sulla Casa, e infine sulla stanza, entrandovi. Ma in molti casi è una complicazione inutile.

Visioni dei *Tattwa*

Seguono qui due visioni dei *Tattwa* di Soror *Vestigia Nulla Retrorsum*. Vengono incluse come semplici esempi della tecnica e della procedura da seguire. La prima è del sub-elemento ardente della Terra, *Tejas* di *Prithivi*.

Vestigia riferisce che si trovò, dopo essere passata attraverso i simboli immaginati, « in una zona vulcanica. Il fuoco non si vede, ma il territorio è di tipo vulcanico. Colline e montagne, aria caldissima e luce del sole. Usando un Pentacolo, e chiamando i Nomi della Terra, vedo dinanzi a me una specie di Re Elementale Angelico. Sottoponendolo agli accertamenti, constato che mi rivolge il Segno del Saluto del Neofita e il Segno di *Philosophus* (Fuoco). S'inchina profondamente ai simboli che gli presento, e dice che è pronto a mostrarmi alcune attività di questo piano. Ha un bel volto, piuttosto del tipo del Fuoco, tuttavia con l'espressione dolce. Porta una Corona Aurea, e un fiammeggiante mantello rosso, aperto su una tunica gialla, sopra la quale indossa un giaco di maglia metallica. Nella mano destra tiene una bacchetta, la cui estremità inferiore è foggiata in modo simile allo strumento del Pentacolo, mentre l'asta e la parte superiore sono come quelle della Bacchetta del Fuoco; mi sembra che con la mano destra indichi l'alto, con la sinistra il basso, ed è un simbolo per invocare le forze. Al suo richiamo accorrono piccole figure, del tipo degli gnomi. Al suo comando, alcuni spaccano con i picconi le parti rocciose della Montagna. Altri scavano nel suolo. Quando si staccano i pezzi di roccia, ne cadono piccoli frammenti di metallo lucente o rame. Alcuni Gnomi raccoglievano i pezzetti di metallo e li portavano via in piccole borse appese alle spalle con una tracolla. Li seguimmo e giungemmo ad alcune vette, dalle quali uscivano fuochi, alcuni grandi e divampanti, altri appena percettibili. In calderoni o bacili posti sopra i fuochi venivano gettati i

pezzi di metallo. Mi fu detto che si trattava di un procedimento molto lungo, ma io chiesi di vedere il risultato della fusione del metallo. Allora mi furono mostrati alcuni bacili contenenti oro liquido, ma non credo che fosse metallo puro. Seguii di nuovo la mia guida, il Re Angelico Elementale, che mi disse di chiamarsi Atapa, e seguiti da alcuni gnomi che portavano il bacile d'oro liquido, percorremmo parecchie gallerie sotterranee scavate nelle montagne, fino a un'immensa grotta, altissima e amplissima. Era come un Palazzo scavato nella roccia. Percorremmo corridoi intagliati rozzamente, fino a giungere in una grande sala centrale, in fondo alla quale c'era un podio. Vi stavano seduti il Re e la Regina, circondati dagli gnomi cortigiani.

« La sala sembrava illuminata da torce, e a intervalli c'erano colonne rozzamente intagliate. Gli Gnomi che si accompagnavano presentarono l'oro al Re e alla Regina. Questi comandarono ai loro attendenti di portarlo altrove. Chiesi al Re e alla Regina altre spiegazioni, ed essi, dopo aver nominato sostituti per la loro assenza, mi condussero in una sala interna, che appariva piú elevata delle altre. Lí l'architettura sembrava d'un tipo diverso. La piccola sala era poligonale, e ogni lato aveva una porta chiusa da una tenda. Al centro della Sala c'era un grande tripode, contenente oro liquido come quello che avevamo portato con noi. Il Re e la Regina, che prima portavano i colori della Terra, indossarono lui vesti rosse, lei bianche. Poi, con le Bacchette Fuoco-Terra compirono l'invocazione e le congiunsero sopra il Tripode. Nell'aria, sopra questo, apparve una figura come Atapa, colui che mi aveva condotto lí. Tendendo la sua bacchetta, o invocando, egli fece apparire da ogni porta una figura di natura planetaria o zodiacale. A loro volta, questi protesero le loro bacchette sopra l'oro, a turno, usando un sigillo che faticavo a distinguere. Ogni volta l'oro sembrava subire un cambiamento. Quando le figure si furono nuovamente ritirate dietro le tende, il Re e la Regina usarono una specie di mestolo e compressero l'oro, ricavandone forme solide: ne misero una davanti a ognuna delle porte. Nel bacile rimase ancora un po'

d'oro. Il Re e la Regina uscirono, e mi parve di vedere di nuovo una figura che usciva da ciascuna delle tende e ritirava i pezzi d'oro ».

La seconda citazione è una visione dello Spirito dell'Acqua, *Akasa* di *Apas*, anch'essa di *Vestigia*.

« Un'ampia distesa d'acqua con molti riflessi di luce brillante, e qualche baluginio dei colori dell'iride (che forse simboleggiava l'inizio della formazione nell'Acqua). Quando vennero pronunciati i Nomi divini e gli altri, apparvero elementali del tipo delle sirene e dei tritoni, ma poche altre forme elementali. Queste forme equoree sono estremamente mutevoli: per un momento appaiono come sirene e tritoni, poi si dissolvono in spuma.

« Innalzandomi per mezzo dei simboli piú alti che mi siano stati insegnati, e vibrando i nomi dell'Acqua, mi sollevai fino a quando l'Acqua svaní, e vidi allora un immenso mondo o globo, con le sue dimensioni e divisioni di Dei, Angeli, elementali, demoni, l'intero universo dell'Acqua (come la tavoletta governata da EMPEH ARSEL GAIOL). Chiamai quest'ultimo Nome, e l'universo parve ravvivarsi ancora di piú. Quindi chiamai HCOMA; e apparve davanti a me un possente Arcangelo (con quattro ali), abbigliato di bianco scintillante e incoronato. Nella mano destra teneva una sorta di tridente, e nella sinistra una Coppa piena sino all'orlo d'un'essenza che sembrava derivata dall'alto. L'essenza, traboccando, scendeva riversandosi da tutte le parti. Dal traboccare di questa Coppa, che deriva la sua essenza da Atziluth, e che apparentemente è in Briah, ottiene l'acqua il Mondo di *Yetzirah*. Lí viene differenziata nelle varie forze operanti.

« Tali forze operanti sono rappresentate da Angeli, ognuno dei quali ha la sua mansione nel mondo dell'Acqua. Le forze operanti in *Yetzirah*, quando discendono e si mescolano con il *Kether* di *Assiah*, danno inizio alla forza di ciò che noi esseri umani chiamiamo Umidità ».

M.
La Visione del Mercurio Universale

del G.O. *Frater* S.R.M.D.

Stavamo su uno strapiombo scuro e roccioso, affacciato su un mare inquieto. In cielo, sopra di noi, c'era un sole splendente, circondato da quel brillante arcobaleno che è ben noto a coloro della Via del Camaleonte.

Rimasi a osservare, fino a quando i cieli si aprirono, e discese una forma simile al Mercurio dei Greci (1), lampeggiante come il lampo; e si librò tra il cielo e il mare. In mano teneva la verga (2) con cui egli chiude nel sonno gli occhi dei mortali e risveglia i dormienti; e il globo alla sommità irradiava raggi tremendi. Ed egli portava un rotolo sul quale era scritto:

Lumen est in Deo,
Lux in homine factum,
Sive Sol,
Sive Luna,
Sive Stellae errantes,
Omnia in Lux,
Lux in Lumine,
Lumen in Centrum,
Centrum in Circulo
Circulum ex Nihilo,
Quid scis, id eris (3).

(1) Ermete è il nome greco, Mercurio quello latino.

(2) Si confronti con *Odissea*, V, 47: « Prontamente gli obbedí l'attivo Uccisore d'Argo. Partí, e ai piedi si allacciò i sandali ambrosii. Poi prese la verga con cui chiude gli occhi dei mortali a volontà, e a volontà risveglia il dormiente ».

(3) Traduzione: « La Luce è in Dio, la LVX è stata fatta Uomo. Sia il Sole, o la Luna, o le Stelle vagabonde, tutti sono in *Lux*, la *Lux* nella Luce, la Luce nel Centro, il Centro nel Cerchio, il Cerchio dal Nulla

F.I.A.T. (4)
E.S.T. (5)
E.S.T.O. (6)
E.R.I.T. (7)
In fidelitate et veritate universas ab aeternitate (8).
Nunc Hora.
Nunc Dies.
Nunc Annus.
Nunc Saeculum.
Omnia sunt Unum,
at Omnia in Omnibus.
A.E.T.E.R.N.I.T.A.S. (9)

Poi Ermete gridò a gran voce, e disse:

« Io sono Ermete Mercurio, il Figlio di Dio, il Messaggero che unisce i Superni e gli Inferiori. Io non esisto senza di essi, e la loro unione è in me. Io mi bagno nell'Oceano. Io pervado la distesa dell'Aria. Io penetro nelle profondità inferiori ».

E il Frater che era con me disse:

« Cosí si mantiene l'equilibrio della Natura, perché questo Mercurio è il principio di ogni movimento. Questo Lui (10), questa Lei, questo CIO' è in tutte le cose, ma possiede ali che tu non puoi fermare. Perché quando tu dici

(Negativo o *Ain* אין). Ciò che tu sai (cioè ciò che hai in te, la capacità di essere), tu sarai (o diverrai) ».

(4) *Flatus. Ignis. Aqua. Terra.*: Aria. Fuoco. Acqua. Terra.

(5) *Ether. Sal. Terrae.*: Etere, il Sale della Terra.

(6) *Ether. Subtilis. Totius. Orbis*: L'Etere sottile dell'intero universo.

(7) *Ether. Ruens. In. Terra.*: L'Etere che si precipita nella Terra.

(8) « Sia (o divenga). È. Sia. Sarà (o durerà). In fedeltà e verità universali dall'eternità. Ora un'ora, Ora un giorno, Ora un Anno, Ora un secolo, Tutte le cose sono Uno, e Tutto in Tutto. ETERNITA' ».

(9) Queste dieci lettere sono l'acronimo di: *Ab Kether. Ex Chokmah. Tu Binah. Ex Chesed. Regina Geburah. Nunc Tiphareth. In Netzach. Totius Hod. Ad Yesod. Saeculorum Malkuth.* « Dalla Corona, dalla Saggezza... Tu, O Comprensione, sei Misericordia, Regina della Severità. Ora la Bellezza perfetta, nella Vittoria, di tutto lo Splendore, per il Fondamento, dei secoli dell'Universo.

(10) Probabilmente allude ai Tre Princípi.

" Egli è qui ", Egli non è qui, perché nel frattempo è già lontano, poiché Egli è il Moto Eterno e la Vibrazione Eterna ».

Tuttavia in Mercurio tu devi ricercare tutte le cose. Perciò non senza ragione i nostri Antichi Fratres affermavano che la Grande Opera era « *Fissare il Volatile* ». Vi è un solo luogo dove egli può essere fissato, ed è il Centro, il centro esatto. « *Centrum in trigono centri* » (11). Il Centro nel triangolo del Centro.

Se la tua anima non ha base, dove troverai un punto dove fissare l'anima dell'Universo?

« *Christus de Christi,*
Mercurius de Mercurio,
Per viam crucis,
Per vitam Lucis
Deus te Adjutabitur! » (12).

[Un'illustrazione che accompagnava il manoscritto raffigurava una figura nuda e convenzionale di Mercurio, con casco alato e sandali, che si immerge nel mare. Nella destra tiene il Caduceo, nella sinistra un rotolo con le parole riportate nel testo - I.R.].

(11) Credo, ma non ne sono certo, che fosse il motto del nostro *Frater* conte Adrian a Meynsicht, altrimenti conosciuto come Henricus Madathanus.

(12) Il Cristo dal Cristo, il Mercurio dal Mercurio, Attraverso la Via della Croce, attraverso la vita della Luce, Dio sarà il tuo Aiuto.

Talismani

LA FORMAZIONE DEI TALISMANI E DELLE TAVOLETTE LAMPEGGIANTI

Un TALISMANO è una figura magica caricata della forza che intende rappresentare. Nella costruzione di un Talismano si deve aver cura di farlo, per quanto è possibile, in modo che rappresenti le Forze Universali che tu vuoi attrarre; e piú è esatto il simbolismo, piú è facile attrarre la forza, se coincidono le altre cose, come la consacrazione nel momento giusto, eccetera.

Un SIMBOLO deve essere altrettanto preciso nel suo simbolismo, ma non è necessariamente da identificare con un Talismano.

Una TAVOLETTA LAMPEGGIANTE è fatta nei colori complementari. Un colore lampeggiante, quindi, è il colore complementare che, congiunto a quello originale, gli permette di attrarre, in una certa misura, la corrente akasica dall'atmosfera, e in una certa misura anche da te, formando cosí un vortice che può trarne dall'atmosfera la luce lampeggiante. Quindi per fare qualcosa di effettivamente operante, ti stancherai in modo proporzionale.

I colori complementari sono:

Bianco	complementare a Nero e Grigio
Rosso	complementare a Verde
Azzurro	complementare ad Arancio
Giallo	complementare a Violetto
Oliva	complementare a Rosso Arancio
Verde-Azzurro . . .	complementare a Rossiccio
Violetto	complementare a Citrino
Arancio-Rossiccio . .	complementare a Verde-Azzurro
Ambra scuro	complementare a Indaco
Giallo Limone . . .	complementare a Rosso-Violetto
Giallo-Verde	complementare a Cremisi

Gli altri complementari di altri colori misti si possono trovare facilmente in base a questa scala.

Passando ora alla natura e al metodo di formazione del Talismano, la prima cosa da ricordare è che non sempre è giusto ed esatto formare un Talismano con l'idea di cambiare completamente la corrente del Karma di un'altra persona. In ogni caso, devi farlo con un certo buon senso. Ricorda le parole con cui CRISTO faceva precedere le sue guarigioni miracolose: « I tuoi peccati ti sono perdonati », il che significava che l'azione del Karma si era esaurita. Solo un Adepto che abbia la natura di un Dio può avere il potere, anche se ne ha il diritto, di addossarsi il Karma di un altro. Vale a dire, che se ti sforzi di cambiare completamente (ora non sto parlando di adattare al meglio il Karma di una persona) la corrente della vita, devi avere una forza cosí grande da prenderne il Karma per diritto del Potere Divino da te raggiunto... nel qual caso lo farai solo nella misura in cui non ostacolerà l'evoluzione spirituale della persona.

Se, tuttavia, questo viene tentato su un piano inferiore, si constaterà di solito che quanto stai cercando di fare è in diretto contrasto con il Karma della persona interessata. Non otterrà l'effetto desiderato e probabilmente ti apporterà una corrente di sfinimento e di affanni. Senza riuscire a farle molto bene, tu avrai attratto il Karma di quella persona nella tua atsmosfera e, in pratica, l'avrai attirato su te stesso.

Queste osservazioni riguardano esclusivamente il tentativo di cambiare radicalmente il Karma di un altro: e questo non hai il diritto di farlo, a meno che tu abbia raggiunto la piú elevata condizione di Adepto.

La formazione o l'adattamento dei Talismani nelle cose ordinarie deve essere impiegata con grande discernimento. Ciò che può essere utile nelle cose materiali spesso è spiritualmente un ostacolo, in quanto, perché una forza operi, deve attrarre forze elementali del tipo adatto, e questo può, in una certa misura, mettere in pericolo la tua natura spirituale.

Inoltre, quando fai Talismani per una persona, devi

sforzarti di isolarti completamente da essa. Devi bandire dalla tua mente ogni sentimento d'amore o d'odio, d'irritazione, ecc., perché tutti questi sentimenti operano contro il tuo potere.

Avviene molto raramente che sia giusto e giustificabile costruire un Talismano per l'amore di una persona. L'amore puro ci collega alla natura degli Dei. Vi è un amore perfetto, tra gli Angeli e gli Dei, perché tra essi vi è perfetta armonia, ma questo non si può dire dell'amore terreno, inferiore. Perciò un Talismano fatto per l'amore terreno porterebbe impresso il sigillo della tua debolezza, e anche se avesse successo, reagirebbe su di te in altri modi. L'unico modo in cui si può acquisire un vero potere consiste nel trascendere il piano materiale e cercare di collegarti alla tua Anima Superiore e Divina. È per questo che l'affanno è un iniziatore cosí grande, perché l'affanno ti porta piú vicino alle cose spirituali, quando le cose materiali non vanno bene.

Perciò di regola è meglio fare un Talismano per qualcuno per il quale non provi interesse. Nell'opera di consacrazione è sempre bene purificare la stanza e usare il Rituale del Bando del Pentagramma. Tutti questi sono aiuti che l'Adepto, quando è sufficientemente avanzato, saprà quando usare e quando non usare. È meglio, se possibile, ultimare un Talismano in un'unica seduta, perché è stato iniziato in certe condizioni, e può esserti difficile metterti un'altra volta nello stesso stato d'animo.

Un altro punto che i principianti tendono a trascurare è che i Talismani possono venire fatti per cosí dire all'ingrosso. Supponiamo che venga fatta una dozzina di Talismani per fare del bene ad altrettante persone: un raggio emesso da te deve caricare ogni Talismano. Tu hai irradiato una sorta di spirale dalla tua aura, che raggiunge il Talismano e attrae una forza analoga dall'atmosfera: cioè, se tu hai imparato a suscitare la stessa forza in te stesso nel momento della consacrazione. Perciò, nel caso in questione, tu avrai una dozzina di collegamenti, come altrettanti cavi in un ufficio telegrafico, e quando la forza di uno di questi Talismani che è stato realizzato per combattere diviene troppo potente per la forza che vi è incentrata, vi è una comunicazione istantanea con te... quindi la perdita d'energia cui saresti continuamente esposto potrebbe essere tale da privarti della vitalità e da farti svenire.

Quando i Talismani e i simboli hanno compiuto la loro opera, devono venire scrupolosamente scaricati, e poi distrutti. Se non fai questo, e prendi un simbolo, diciamo dell'Acqua, ancora carico, e lo getti nel fuoco per sbarazzartene, infliggi un tormento intenso all'Elementale che hai attratto, e questo prima o poi si ripercuoterà su di te. Inoltre, se getti via un Talismano ancora carico, profanandolo in tal modo, diventerà proprietà di altre cose che, per suo mezzo, potranno arrivare a colpirti. È per questa ragione che i Talismani devono essere scaricati con il Pentagramma e l'Esagramma, a seconda che abbiano natura planetaria o zodiacale... e queste osservazioni sono valide anche per le Tavolette Lampeggianti.

Se un Talismano viene dato a una persona che parte e non lo rende, puoi farlo inoperante invocandolo astralmente e poi scaricandolo con grande cura e forza.

Una TAVOLETTA LAMPEGGIANTE deve essere fatta, energizzata e consacrata con grande cura, e poi, ogni mattina, l'Adepto deve sedere davanti ad essa e praticare la chiaroveggenza, sforzandosi di giungere attraverso la Tavoletta al piano che rappresenta, e quindi di invocare il potere e chiedere la forza di compiere quanto desidera: la forza verrà accordata se si tratta di un'operazione lecita e lodevole.

Ogni Tavoletta Lampeggiante bicolore deve essere il piú possibile equilibrata nella proporzione del colore: il campo di un colore, la carica di un altro. Vi è anche un modo per usare tre colori in un talismano planetario. Si pongono i sette colori sull'Eptagramma, e si tracciano due linee da punti esattamente opposti, e in questo modo si ottengono due colori lampeggianti. Se viene fatto in modo appropriato, darà l'effetto di una luce lampeggiante che gioca sul simbolo, visibile in parte fisicamente, in parte per chiaroveg-

genza, se è debitamente caricato. Un Adepto avanzato deve essere in grado di caricare in una certa misura la sua Tavoletta mentre la costruisce.

Il colore radicale del Pianeta è simbolico. Ma un Talismano per l'armonia delle idee, poniamo, può essere ben rappresentato dal TIPHARETH di VENERE, un bel verde-giallo, e cosí via.

Il Kerub Leone di VENERE rappresenta il fuoco spirituale e perciò simboleggia l'ispirazione del poeta: il colore è un dolce grigio-perla, e le cariche sono bianche. La parte equorea di Venere rappresenterebbe la facoltà della riflessione e la risposta alla bellezza spirituale: il colore è un verde-azzurro. La Cripta contiene una scala perfetta dei Talismani di tutti i Pianeti, e mostra come un uomo planetario osserverà tutto secondo il colore della sua aura, dovuto al pianeta sotto il quale è nato. Il vero Adepto avanza dai lati al centro. Non è piú sottoposto al dominio delle Stelle.

Quando hai fatto un Talismano Magico, devi usare una forma di carica e di consacrazione che sia adatta all'operazione. Vi sono certe parole e Lettere che devono venire invocate nella carica della Tavoletta, le Lettere governanti il Segno sotto cui rientra l'operazione, insieme al Pianeta ad esso associato (se si tratta di un Talismano planetario). Nelle operazioni Elementali, prendi le Lettere della triplicità zodiacale appropriata, aggiungendovi AL, e formando cosí un Nome Angelico che è l'espressione della forza. I Nomi ebraici, di regola, rappresentano l'attività di certe forze generali, mentre i Nomi sulle Tavolette Enochiane o Angeliche rappresentano una specie di idee piú particolari. In queste operazioni devono essere usati i Nomi di entrambe le classi.

Dopo aver preparato la stanza nel modo stabilito per la consacrazione degli strumenti magici minori, supponendo che si tratti di un Talismano Elementale, prima esegui verso i Quattro Punti Cardinali il Rituale Supremo del Pentagramma. Quindi invoca i Nomi Divini, volgendoti verso il Punto Cardinale dell'Elemento.

Poi l'Adepto, seduto o in piedi davanti alla Tavoletta, e rivolto nella direzione della forza che desidera invocare, inspiri piú volte profondamente, chiuda gli occhi, e trattenendo il respiro pronunci mentalmente le lettere delle Forze invocate. Fallo diverse volte, come se alitassi sulla Tavoletta, pronunciandole con il metodo vibratorio. Quindi, alzandoti, traccia sopra la Tavoletta il Segno della Rosa-Croce, e ripetendo la formula necessaria, prima descrivi intorno al Talismano un cerchio, con lo strumento magico appropriato, quindi traccia cinque volte i Pentagrammi d'invocazione, come se i Pentagrammi fossero diritti sulla Tavoletta, ripetendo le lettere della Triplicità con l'aggiunta di *Al*. Quindi leggi solennemente l'invocazione prescritta, tracciando i sigilli appropriati tratti dalla Rosa, mentre pronunci i Nomi.

La prima operazione consiste nell'iniziare un vortice che parte da te. La seconda nell'attrarre la forza dell'atmosfera nel vortice che hai formato.

Leggi quindi l'Orazione Elementale come nei Rituali, e concludi con i Segni del cerchio e della croce (questa è la Rosa-Croce) dopo aver eseguito il necessario Bando.

Abbi cura, tuttavia, di non eseguire il bando sopra il Talismano appena consacrato, perché in tal modo lo scaricheresti e lo renderesti inutile. Prima di Bandire, devi avvolgere il Talismano energizzato in un drappo pulito di seta bianca o di lino.

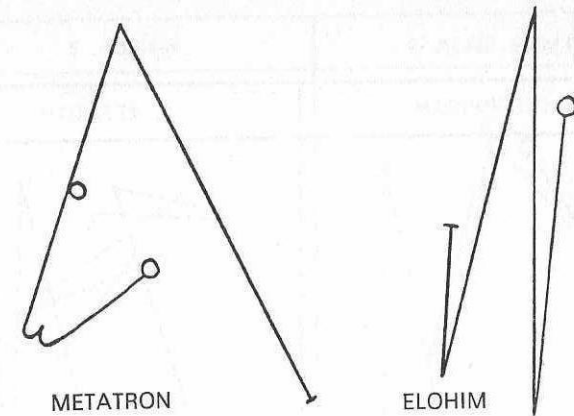
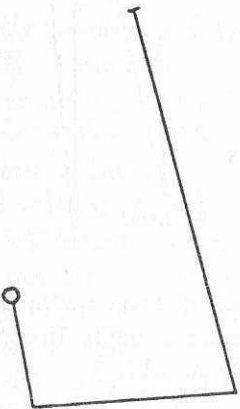
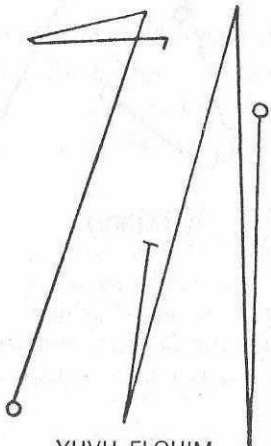
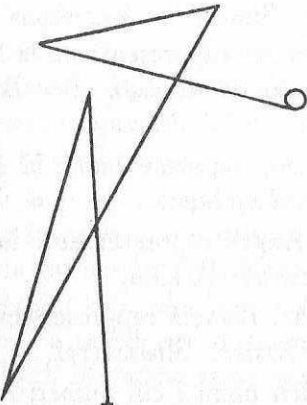
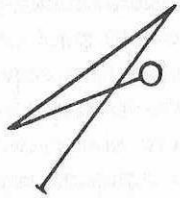
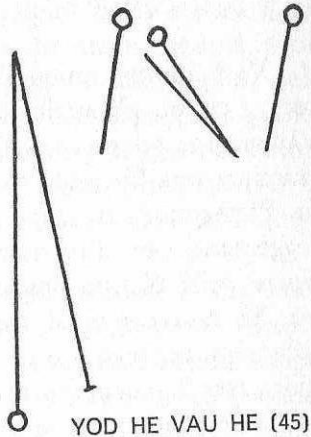
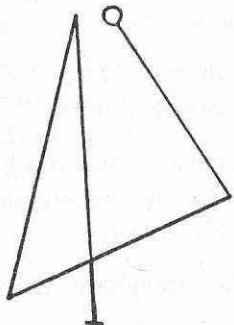
I Sigilli

Nella Cerimonia d'Apertura del Grado di *Adeptus Minor* ⑤ = ⑥, il Simbolo completo della Rosa-Croce è chiamato « Chiave dei Sigilli e dei Rituali », e si dice inoltre che rappresenta le Forze delle 22 Lettere nella Natura, divise in Tre, Sette e Dodici.

I Tre Petali interni della Rosa simboleggiano gli elementi attivi dell'Aria, del Fuoco e dell'Acqua, operanti nella Terra, che le riceve ed è il loro ricettacolo e campo d'attività. Sono colorati, come tutti gli altri petali, secondo le tinte dell'Arcobaleno nella scala maschile (positiva). I sette Petali mediani corrispondono alle Lettere dei Sette Pianeti, e i dodici esterni ai Dodici Segni dello Zodiaco.

Ora, se tracci il Sigillo di una parola o nome nell'Aria, o per iscritto sulla carta, incomincia con un cerchio nel punto della lettera iniziale situata sulla Rosa, e traccia con la tua arma magica una linea da questo cerchio al punto della lettera successiva del nome. Continua cosí, fino a quando hai completato la parola composta dalle lettere. Se due lettere dello stesso tipo, come due Beth o due Gimel, si trovano insieme, rappresentale con un uncino o un'ondulazione nella linea in quel punto.

E se vi è una lettera, come Resh in Metatron, attraverso cui la linea passa a un'altra lettera che forma parte del nome, traccia un anello nella linea a quel punto, cosí: ——o——. Se disegni il Sigillo, puoi tracciarlo nei colori rispettivi delle lettere, e unirli per formare una sintesi di colori. Perciò il Sigillo di Metatron sarà: azzurro, giallo-verdognolo, arancio, rosso-arancio e azzurro-verde; la sintesi sarà un citrino rossiccio.

[NOTA: Se il lettore disegna una Rosa, copiata dal simbolo completo della Rosa-Croce, di circa nove o dieci centimetri di

diametro, e traccia i Sigilli su un foglio di carta trasparente collocato sopra la Rosa, imparerà a disegnare i Sigilli. È opportuno che si eserciti tracciandone mezza dozzina. - I.R.].

Ora tracceremo, per esempio, i Sigilli delle Forze sottoposte a *Binah*, il Terzo *Sephirah*. Incidentalmente, i Sigilli per il piano di un *Sephirah* vengono sempre tracciati, con questo sistema, nell'ordine seguente:

Primo Il Sigillo del *Sephirah*: *Binah*.

Secondo Il Sigillo del Nome Divino, rappresentante la forza del *Sephirah* nel Mondo di *Atziluth*. Per *Binah*, YHVH ELOHIM.

Terzo Il Sigillo dell'Arcangelo, rappresentante la forza del *Sephirah* in *Briah*: Tzaphqiel.

Quarto Il Sigillo del Coro di Angeli rappresentante la forza del *Sephirah* in *Yetzirah*: Aralim.

Quinto Il Sigillo della Sfera del Pianeta rappresentante la forza del *Sephirah* in *Assiah*: Shabbathai.

Infine I Sigilli di tutti gli altri nomi i cui numeri hanno qualche relazione con i poteri del *Sephirah* o del suo Pianeta.

Questi ultimi (i Sigilli dell'Intelligenza e dello Spirito)

1. SEPHIRAH	2. ATZILUTH
BINAH	YHVH ELOHIM
3. BRIAH	**4. YETZIRAH**
TZAPHQIEL	ARALIM

5. ASSIAH	6. ALTRI SIGILLI
SHABBATHAI	YOD HE VAU HE (45)
AGIEL (45)	ZAZEL (45)

vengono tratti piú frequentemente dal Kamea o Quadrato Magico del Pianeta, secondo un sistema leggermente diverso, come verrà mostrato piú avanti.

Figure Telesmatiche

Vi è inoltre un modo con il quale, combinando le lettere, i colori, gli attributi e la loro Sintesi, tu puoi costruire l'Immagine telesmatica di una Forza. Il Sigillo ti servirà per tracciare una Corrente che chiamerà all'azione una certa Forza Elementale. E sappi che ciò non deve essere fatto con leggerezza, per divertimento o per esperimento, poiché le Forze della Natura non sono state create per tuo passatempo. Se non compi le tue operazioni magiche pratiche con solennità, cerimonia e reverenza, sarai come un bambino che gioca con il fuoco, e attirerai su di te la distruzione.

Sappi, poi, che se ti sforzi nell'immaginazione di formare un'immagine astrale dai Nomi, la prima lettera sarà la testa della Figura o Forma, e la lettera finale sarà i suoi piedi. Le altre lettere saranno, e rappresenteranno nell'ordine, il suo corpo e le sue membra.

AGIEL, per esempio, ti darà una Forma Angelica della seguente natura e del seguente aspetto:

Aleph, Aria. La testa alata, e di un colore dorato, con lunghi, fluttuanti capelli dorati.

Gimel, Luna. Incoronata da una mezzaluna d'argento azzurrino, e con il viso di una donna bella e grave, con un'aureola azzurrina.

Yod, Virgo. Corpo di fanciulla, abbigliato d'una veste verde come l'erba.

Aleph, Aria. Grandi ali dorate, che coprono in parte la metà inferiore della figura.

Lamed, Libra. Piedi e membra ben proporzionate e, nella mano della figura, oppure giacente ai suoi piedi, la spada e la bilancia della Giustizia, in verde vivo.

La figura è circondata da una luce verdognola, il colore della sua sintesi. Gli Arcani dei Tarocchi possono aiutarti per quanto riguarda la forma.

Abbi inoltre cura di fare l'Immagine bella e pura il piú possibile, perché, piú la figura sarà impura e comune, e piú sarà pericolosa per te. Scrivi sul petto il suo Sigillo, nella cintura il suo Nome, e poni nubi sotto i suoi piedi. E quando hai fatto questo con la dovuta solennità e la rigorosa correttezza di simbolismo, sfuggi come la morte tutto ciò che sarebbe indizio di volgarità o grossolanità in un simbolo angelico, quindi ascolta ciò che ti dirà.

Seraphim ti darà una Figura Angelica simile a una Guerriera, circonfusa di Fiamma, e un volto splendente come il Sole, e sotto i suoi piedi il Mare in tempesta e nembi temporaleschi, e folgori intorno a lei, e un bagliore come di Fiamma. Porta un elmo o copricapo triangolare di Fiamma, come il simbolo del Fuoco.

Graphiel ti sarà un Grande Angelo, simile a una Guerriera dal volto splendente, incoronata con la Mezzaluna e lampeggiante di Luce, e circondata da Fiamma e Lampi, e con Quattro Ali.

La desinenza EL dà *sempre* alle Forme Angeliche le Ali e i Simboli della Giustizia. L'YAH finale farà apparire le figure come Re o Regine in trono, e con lo splendore fiammeggiante ai piedi.

Il Modo Vibratorio di pronunciare i Nomi Divini

Vibrando i Nomi Divini, l'Operatore deve innanzi tutto elevarsi il piú possibile verso l'idea del Divino Fulgore Bianco in KETHER, tenendo la mente elevata al piano della piú alta ispirazione. Se non si fa questo, è pericoloso vibrare solo con le forze astrali, perché la vibrazione attrae verso l'Operatore una certa forza, e la natura della forza attratta dipende largamente dallo stato d'animo in cui si trova l'operatore.

Il normale modo di vibrare è il seguente:

Trai un'inspirazione piena e profonda e concentra la tua coscienza nel tuo cuore, che corrisponde a *Tiphareth* (1). (Essendo prima asceso al tuo *Kether*, come si è detto, devi sforzarti di portare il Fulgore bianco nel tuo cuore, prima di concentrare qui la tua coscienza).

Formula quindi le lettere del Nome nel tuo cuore, in bianco, e sentile scritte ivi. Abbi cura di formare le lettere in fulgida luce bianca, non semplicemente nel biancore opaco che è il colore del *Tattwa Apas*. Quindi, emettendo il respiro, pronuncia lentamente le Lettere, cosí che il suono vibri dentro di te, e immagina che il respiro, lasciando il tuo corpo, ti ingrandisca fino a saturare lo spazio. Pronuncia il Nome come se lo facessi vibrare attraverso l'intero Universo, e come se non si fermasse prima di averne raggiunto i limiti estremi.

(1) Dietro questa espressione si nasconde un rito magico di fondamentale importanza, preliminare ad ogni altra operazione: la discesa dell'Io vero, cioè della coscienza purificata e libera dalle costrizioni, nel sito interiore in cui dimorano le forze dell'anima, simboleggiato dal *cuore*. È un rito che si compie con la *meditazione* e il *silenzio*, dando a questi termini il loro senso esoterico. Al riguardo si veda: *Introduzione alla Magia*, a cura del « Gruppo di Ur », vol. I, pagg. 51 e segg., Edizioni Mediterranee, Roma 1971 (N.d.C.).

Tutte le operazioni occulte pratiche che hanno una qualche utilità stancano l'operatore o assorbono un certo magnetismo, e perciò, se vuoi fare qualcosa d'importante, devi essere in condizioni nervose e magnetiche perfette, altrimenti farai del male anziché del bene.

Quando usi un Nome e tracci un Sigillo dalla Rosa, devi ricordare che il *Sephirah* cui si riferiscono la Rosa e la Croce è *Tiphareth*, la cui posizione corrisponde alla posizione del cuore, come se vi fosse la Rosa. Non è sempre necessario formulare davanti a te nello spazio la figura angelica telesmatica del Nome. Come regola generale, pronuncia il Nome un numero di volte eguale a quello delle lettere che lo formano.

Ancora sulle Figure Telesmatiche

Come è stato insegnato in precedenza, i Nomi di tutti gli Angeli e di tutte le Forze Angeliche, escluse poche eccezioni, terminano in AL o YAH. Il Nome Divino AL appartiene a *Chesed*, e rappresenta una forza potente del bene, ma un po' piú blanda del nome YAH. Poiché si dice che non soltanto gli Angeli, ma anche i diavoli traggono la loro forza e il loro potere dalla fonte prolifica delle energie divine, spesso AL è aggiunto ai nomi degli spiriti maligni. Il nome YAH è aggiunto al nome di un Angelo o Spirito che svolge una funzione esclusivamente buona e benefica.

Chiarito questo, poiché queste due desinenze hanno piuttosto carattere di attribuzioni incidentali che di distinzione essenziale, non è necessario tenerne gran conto nella costruzione di un'immagine telesmatica.

Costruendo tale immagine, puoi immaginarla astralmente davanti a te, oppure dipingerla. Abbi cura tuttavia di pronunciare i Nomi Divini appartenenti al mondo in cui rientra l'immagine telesmatica in costruzione. Perciò ad ATZILUTH sono assegnati Nomi Divini, a BRIAH Arcangelici e cosí sia. È utile inoltre impiegare i Nomi Sephirotici che sono compresi nel particolare mondo cui è assegnata l'Immagine Telesmatica.

È opportuno notare che i Quattro Mondi formulano la Legge della costruzione o espressione di ogni cosa materiale. Il mondo di ATZILUTH è puramente archetipico e primordiale, e ad esso, come è stato detto, si riferiscono i Nomi Divini. BRIAH è creativo ed originativo, e ad esso sono assegnati certi Grandi Dei chiamati Arcangeli. YETZIRAH è formativo, e ad esso sono assegnati gli Ordini Angelici. ASSIAH, che è il mondo materiale, consiste dei grandi Regni degli Elementali, degli esseri umani e, in alcuni casi, dei *Qlipoth*, sebbene questi ultimi occupino in realtà i piani al di sotto di *Assiah*.

Da queste osservazioni, si vedrà che un'Immagine Telesmatica non può riferirsi ad *Atziluth*; e a *Briah* può riferirsi solo in senso ristretto. Perciò un'Immagine Telesmatica appartenente a quel mondo deve essere rappresentata con la testa nascosta, una forma indistinta e appena accennata. Le Immagini Telesmatiche appartengono veramente a YETZIRAH. Perciò sarebbe impossibile impiegare l'Immagine Telesmatica di un Nome Divino in *Atziluth*, perché non lo rappresenterebbe nel mondo di *Atziluth*, bensí piuttosto la sua correlazione in *Yetzirah*. In *Assiah* otterresti forme Elementali.

Il sesso della figura dipende dalla prevalenza del maschile o del femminile nel complesso delle lettere, ma si deve evitare, nella stessa figura, la confusione tra i sessi. L'immagine costruita deve essere divisa in tante parti quante sono le lettere, cominciando dalla parte superiore e cosí via, nell'ordine. Oltre a questo metodo per determinare il sesso della Figura Telesmatica di un Nome, certi Nomi sono inerentemente maschili, altri femminili, e alcuni promiscui, indipendentemente dalla testimonianza delle Lettere.

SANDALPHON, per esempio, si analizza cosí:

SAMEKH	Maschile	PEH	Femminile
NUN	Maschile	VAU	Maschile
DALETH	Femminile	NUN	Maschile
LAMED	Femminile		

Perciò il maschile predomina, e se fosse un Nome ordinario, ne ricaveresti una Forma maschile. Ma poiché questo Nome appartiene al Kerub femmina, costituisce un'eccezione alla regola; è un Nome Arcangelico, appartenente al Mondo Briatico, e non è semplicemente un Nome Angelico, relato a *Yetzirah*. SANDALPHON è chiamata anche *Yetzer*, che significa « sinistra », e le sue lettere sono femminile, femminile e maschile, e quindi, in questo caso, può essere l'uno o l'altro.

Le Sette Lettere che compongono il Nome SANDALPHON sono cosí adattate all'Immagine Telesmatica:

SAMEKH	Testa. Rappresenta un viso bello, attivo, piú magro che grasso.
NUN	Il collo ammirevolmente tornito.
DALETH	Spalle di una bella donna.
LAMED	Cuore e petto, quest'ultimo perfettamente proporzionato.
PEH	Fianchi forti e pieni.
VAU	Gambe massicce.
NUN	Piedi robusti, anche alati.

Se si desidera ricavare una forma elementale da questo Nome, risulta una figura molto strana.

SAMEKH	Testa fiera, ma piuttosto bella.	Azzurra
NUN	Collo con ali d'aquila.	Verde-azzurro
DALETH	Spalle femminili, piuttosto belle.	Azzurro-verdi
LAMED	Petto di donna.	Smeraldo
PEH	Fianchi e cosce forti e irsuti.	Rossi
VAU	Gambe di un Toro.	Rosse-arancio
NUN (finale)	Zampe d'Aquila.	Azzurro-verdi

Come si vedrà, è quasi una Figura sintetica dei Kerubim. La figura può essere rappresentata con i piedi sulla Terra e la testa tra le nubi. I colori nella scala del Re danno come sintesi un verde delicato e scintillante.

Le parti scoperte del corpo sono azzurre, la faccia, appartenendo al *Sagittarius*, sarebbe quasi quella di un cavallo. L'intera forma dovrebbe essere simile a quella di una dea tra ATHOR e NEITH, reggente arco e frecce, se venisse rappresentata come un simbolo egizio.

Se cerchiamo invece di tradurre questo Nome in simboli su un Piano Tattwico, otteniamo quanto segue:

SAMEKH	FUOCO
NUN	ACQUA
DALETH	ACQUA DELLA TERRA
LAMED	ARIA
PEH	FUOCO
NUN	ACQUA

Questi verrebbero sintetizzati cosí: una mezzaluna argentea su un triangolo rosso posto sopra un quadrato giallo. Tutti e tre sarebbero caricati e racchiusi in una grande mezzaluna argentea.

Ora prendiamo come esempio l'Immagine Telesmatica appartenente alla Lettera ALEPH. Sul Piano Briatico sarebbe piú maschile che femminile, e potrebbe venire riassunto in una figura spirituale appena visibile, con il copricapo alato, il corpo velato da nubi e avvolto in vapori, come se le nubi ondeggiassero e nascondessero i contorni, lasciando appena intravedere le gambe e i piedi. Rappresenta lo Spirito dell'Etere. Nel Mondo Yetziratico, sarebbe un Guerriero con l'elmo alato, il viso angelico ma fiero, il corpo e le braccia rivestiti d'un usbergo di maglia, con un bambino in braccio; le gambe e i piedi coperti da calzature di maglia metallica, con le ali.

In ASSIAH, questa stessa lettera, ALEPH, è un'energia terribile e rappresenta quasi una forza folle (la forma della Lettera è quasi quella di una Svastica). Sul piano umano, rappresenterebbe un pazzo, talvolta in preda a spaventose crisi di follia. Trasposto sul piano elementale, rappresenterebbe una forma il cui corpo fluttua tra quello d'un uomo e quello di un animale, e in verità la forma Assiatica sarebbe un tipo molto maligno, con una forma composita, quella di un uccello e quella di un demone... un risultato orribile. La Lettera ALEPH rappresenta la spiritualità nelle cose elevate, ma quando viene trasposta sul piano contiguo ad *Assiah* o al di sotto di *Assiah* è solitamente qualcosa di terribile e di squilibrato, perché è cosí opposta alla materia che, quando vi viene coinvolta, non vi è armonia tra esse.

Le forze radianti della Luce Divina, altrimenti chiamate Forme Angeliche, non hanno genere nel senso grossolano del termine, sebbene possano essere classificate come maschili o femminili. Come, ad esempio, nella figura umana il sesso non è fortemente marcato nella parte superiore, la testa, quanto lo è nel corpo, sebbene il volto possa tuttavia essere chiaramente classificato come maschile o femminile. Allo stesso modo, lasciando il piano materiale, il sesso diviene meno marcato, o almeno osservabile in modo diverso, sebbene permanga la distinzione tra maschile e femminile. Qui sta il grande errore delle Religioni Falliche: hanno trasferito l'aspetto materiale e grossolano del sesso ai Piani Divini e Angelici, non comprendendo che è l'inferiore a derivare dal superiore. Il genere, nel significato abituale del termine, appartiene agli Spiriti Elementali, alle Forme Cherubiche, alle Fate, agli Spiriti Planetari e agli Spiriti Olimpici, e anche ai *Qlipoth*, nei suoi aspetti piú bestiali ed esagerati, e questo in una misura che aumenta in proporzione alla profondità della discesa. Inoltre, in certi Spiriti Elementali maligni, è esagerato e ripugnante.

Ma nelle nature piú elevate e angeliche, il genere è correlato da forme, ferme e salde, oppure turbinanti. La saldezza, come quella di una roccia è di una colonna, è la natura del Femminile; l'irrequietezza e il movimento lo è del Maschile. Perciò si ricordi questo, quando si ascrive un genere alle forme e immagini angeliche. La nostra tradizione classifica tutte le forze nelle categorie della forza veemente e precipitosa e della forza ferma e costante. Perciò una figura rappresentante la prima è maschile, e una che rappresenta la seconda è femminile.

Ma per comodità, nella formazione delle Immagini Telesmatiche dei comuni nomi e parole occulti, le lettere sono disposte nella classificazione maschile e femminile. Questa classificazione non intende affermare che le lettere non abbiano in sé entrambe le nature (poiché in ogni lettera, come in ogni *Sephirah*, è celata la duplice natura del maschile e del

femminile), ma mostra piuttosto la loro *tendenza* nei riguardi della distinzione delle forze ricordata piú sopra.

Sono quindi piú maschili che femminili se hanno forze d'azione piú rapida. E sono piú femminili che maschili se rappresentano una forza piú ferma e costante; quindi tutte le lettere il cui suono è prolungato, come se si muovesse in avanti, sono piú maschili che femminili. Certe altre sono promiscue, e tuttavia tendenti piú ad una natura che all'altra.

ATTRIBUZIONI TELESMATICHE DELLE LETTERE DELL'ALFABETO EBRAICO

ALEPH	Spirituale. Generalmente promiscua, piuttosto maschile che femminile, tipo alquanto magro.
BETH	Attiva e snella. Maschile.
GIMEL	Grigia, bella ma mutevole. Femminile, con viso e corpo piuttosto pieni.
DALETH	Bellissima e attraente. Femminile. Viso e corpo piuttosto pieni.
HEH	Fiera, forte, piuttosto ardente. Femminile.
VAU	Salda e forte. Alquanto pesante e goffa. Maschile.
ZAYIN	Sottile, intelligente. Maschile.
CHETH	Faccia piena, non molto espressiva. Femminile.
TETH	Piuttosto forte e ardente. Femminile.
YOD	Bianchissima e piuttosto delicata. Femminile.
CAPH	Grande e forte. Maschile.
LAMED	Ben proporzionata. Femminile.
MEM	Riflessiva, sognante. Promiscua, ma piú femminile che maschile.
NUN	Faccia squadrata, decisa. Maschile, alquanto scura.
SAMEKH	Faccia magra, piuttosto espressiva. Maschile.
AYIN	Piuttosto meccanica. Maschile.
PEH	Fiera, forte, risoluta. Femminile.
TZADDI	Pensierosa, intellettuale. Femminile.
QOPH	Faccia alquanto piena. Maschile.
RESH	Orgogliosa e dominante. Maschile.
SHIN	Fiera, attiva, promiscua, piú maschile che femminile.
TAU	Scura, grigia, promiscua. Maschile piú che femminile.

(*Questi generi vengono indicati esclusivamente come guida*).

Riepilogo

Nella vibrazione dei Nomi concentrati prima sulle aspirazioni piú elevate e sul candore di *Kether*. Le vibrazioni esclusivamente astrali e materiali sono pericolose. Concentrati sul tuo *Tiphareth*, il centro intorno al cuore, e attira in esso i Bianchi Raggi discendenti dall'alto. Formula le lettere in Luce Bianca, nel tuo cuore. Inspira profondamente, e quindi pronuncia le Lettere del Nome, vibrando ciascuna di esse attraverso tutto il tuo organismo... come se ponessi in vibrazione l'Aria davanti a te, e come se quella vibrazione si diffondesse nello spazio.

Il Bianco deve essere brillante.

I Sigilli vengono tratti dalle lettere della Rosa sulla Croce, e sono in *Tiphareth*, che corrisponde al cuore. Tracciale come se la Rosa fosse nel tuo cuore.

Vibrando un Nome, pronuncialo tante volte quante sono le lettere che lo compongono. Questo è il Vortice dell'Invocazione.

Esempio: la Vibrazione di *Adonai ha-Aretz*.

Esegui la Cerimonia del Bando del Pentagramma nei quattro punti cardinali della tua stanza, facendola precedere dalla Croce Cabalistica. Poi, in ogni punto cardinale, esegui i Segni di Adeptus Minor, dicendo IAO e LVX, tracciando il simbolo della Rosa-Croce come è insegnato nel documento che descrive il Rituale della Rosa-Croce nel Primo Volume.

Passa al centro della stanza, e volgiti verso Est. Quindi formula davanti a te, in lampi bianchi brillanti, le Lettere del Nome in una Croce, perpendicolarmente e orizzontalmente, come un'immagine davanti a te (v. p. 68).

Formula la percezione di *Kether* sopra di te, e attira la Luce Bianca intorno a questa croce. Quindi, con una profonda inspirazione, pronuncia e vibra le Lettere del Nome. Intorno ad esse deve aleggiare la Luce Bianca, brillante e lampeggiante. Questo è il *Vortice d'Espansione* nell'Aura.

Dopo aver ottenuto la luce bianca, forma l'Immagine Te-

lesmatica, non nel tuo cuore, bensí davanti a te, estendendola e incoraggiando la figura ideale ad espandersi ed a riempire l'Universo. Quindi immergiti nei suoi raggi... e assorbendola, lasciati assorbire dal fulgore di quella Luce, fino a che la tua Aura risplende di quella luce.

א
ד
א ד נ י נ ה א ר ץ
י
ה
א
ר
ץ

Questi, dunque, sono i due processi: il VORTICE D'INVOCAZIONE, legato al Cuore, il VORTICE D'ESPANSIONE, legato all'Aura.

ADNI forma la figura dalla testa alla vita; HA ARTZ dalla vita ai piedi. L'intero Nome è legato a *Malkuth*, alla Materia e allo Zelator.

ALEPH — Corona alata, bianca, brillante, radiosa.

DALETH — Testa e collo di donna, belli ma saldi, capelli lunghi, scuri e ondulati.

NUN — Braccia nude, forti, allargate a croce. Nella mano destra, pannocchie di granturco, nella sinistra una Coppa d'oro.
Grandi ali scure, spiegate.

YOD — Veste verde-gialla scura, che copre un forte petto, su cui sta un lamen quadrato d'oro, con una Croce greca scarlatta... agli angoli, quattro croci rosse piú piccole.

Inoltre, un'alta cintura d'oro su cui è scritto ADONAI HA ARETZ, in caratteri tebani (ovvero *enochiani*) o ebraici.

I piedi sono color carne, con sandali dorati. Lunghi drappeggi verde-gialli, raggiati d'oliva, giungono fino ai piedi.

Sotto vi sono livide nubi nere con chiazze di colore. Intorno alla figura vi sono lampi rossi. La corona irradia Luce Bianca. La figura porta al fianco una Spada.

Ancora sulla formazione delle Immagini Telesmatiche

[NOTA: Si tratta di un riassunto del documento « M » - Lezione sulle Forme Lineari dei Nomi dei *Sephiroth*. - I.R.].

Traduci le lettere del Nome di ogni *Sephirah* negli equivalenti numerici che si otterranno mediante la Qabalah delle Nove Camere (1). Se queste lettere e questi numeri vengono di nuovo tradotti nelle loro attribuzioni yetziratiche e combinati con le figure lineari rappresentate dai numeri, si ottiene un'analisi del Nome mediante le due scale d'interpretazione.

Per esempio, nel caso di *Kether*, le lettere sono *Caph*, *Tau*, *Resh*. Nel *Sepher Yetzirah*, *Caph* è attribuita a Giove, *Tau* a Saturno e *Resh* al Sole. Ancora, la figura lineare di *Caph*, che si riduce al numero 2 mediante l'*Aiq Bkr* o Qabalah delle Nove Camere, sarà la Croce. *Tau* si riduce a 4, la cui figura lineare è il quadrato. Anche *Resh* si riduce a 2, parimenti simboleggiato dalla Croce. Vi sono tre lettere nel nome *Kether*, che quindi, nel complesso, può essere simboleggiato da un triangolo. Se le figure simboliche lineari di cui sopra vengono poste entro la figura lineare dell'intero Nome, il Triangolo, « risulterà una specie di forma geroglifica di ogni *Sephirah*. Questa può essere ancora rappresentata da una Forma Angelica, come è insegnato nella Forma dei Sigilli tratti dalla Rosa ». Le attribuzioni yetziratiche forniranno le informazioni circa i colori, i simboli, ecc. da usarsi nella formulazione dell'Immagine.

(1) Si veda successivamente il capitolo *Forme Simboliche* (N.d.C.).

Talismani e Sigilli

Vi sono innumerevoli metodi per formare i Sigilli da usare in rapporto con i Talismani e la loro costruzione. Un metodo, che utilizza la Rosa dello *Zelator Adeptus Minor*, è stato descritto in precedenza. Nell'Ordine, era questo il metodo usato piú frequentemente. Qui si troveranno metodi per formare emblemi talismanici e sigilli partendo dai Kamea dei Pianeti, o dai loro Quadrati Magici, nonché dai punti e dai simboli geomantici.

Per quanto riguarda i Simboli Geomantici, lo studente dovrà imparare le istruzioni sulla Geomanzia nella sezione sulla Divinazione. Quando ha imparato a conoscere perfettamente i nomi dei simboli e le loro forme, ed ha fatto qualche esperienza di divinazione con tale metodo, osservi che i Sigilli Geomantici o Emblemi Talismanici, come vengono chiamati talvolta, vengono formati dalle Figure Geomantiche tracciando varie linee da punto a punto. Questi caratteri vengono poi attribuiti ai loro pianeti ed idee dominanti. Le forme piú semplici sono presentate nella pagina seguente.

Dai Simboli Geomantici fondamentali si possono formare innumerevoli altri Sigilli e una quantità di altri disegni. Da due o tre simboli si possono trarre anche dieci o dodici emblemi diversi. Se lo studente usa un po' d'ingegnosità e di immaginazione, scoprirà molte cose sulla natura e sull'importanza dei Sigilli. Il significato degli emblemi può essere divinato, da un punto di vista, usandoli come « porte » per la veggenza nella visione dello spirito. In questo modo si possono imparare molte piú cose sulle implicazioni dei Sigilli che con qualunque altro metodo.

Le Segnature e i Sigilli degli Angeli e dei Geni che governano ognuno di questi simboli si possono trovare nelle istruzioni complete sulla Geomanzia. I sigilli e i suggelli

Puer	Amissio	Albus	Populus
Via	Fort. Maj.	Fort. Min.	Puella
Rubeus	Acquisitio	Carcer	Trist.
Laetitia	Conjunctio	Caput Drac.	Cauda Drac.

sono estremamente importanti, ed è necessario trovar loro posto nel Talismano.

Lo studente deve fare numerosi esperimenti, disegnando talismani armoniosi ed equilibrati, anche quando non ha intenzione di usarli e consacrarli. Dopo aver disegnato mezza dozzina di questi schizzi, quasi per caso troverà l'ispirazione, la capacità di disegnare il tipo « giusto » di talismano. Nella

Chiave di Re Salomone, tradotta da Mcgregor Mathers, si possono trovare esempi di una quarantina di tipi di Talismani, attribuiti ai Pianeti (2). È opportuno consultarli, perché indicano come devono essere disegnati i simboli. Ma non bisogna imitarli o copiarli. I talismani devono essere cose personali, fatte per scopi personali, e basati su esigenze e concezioni individuali.

(2) Una edizione critica della *Chiave* è inclusa in: Jorg Sabellicus, *Magia Pratica*, vol. I, Edizioni Mediterranee, Roma 1972 (N.d.C.).

Forme simboliche

I Caratteri Enochiani

I seguenti, importanti caratteri — le lettere dell'Alfabeto Angelico o Enochiano — sono attribuiti ai Sette Sovrani dei Dodici Segni e alle Sedici Figure della Geomanzia.

Significa Muriel e *Popolus*, una figura di Chasmodai, o Luna crescente in *Cancer*.

Significa Muriel e *Via*, una figura di Chasmodai e Luna calante in *Cancer*.

Significa Verchiel o *Fortuna Maior*, una figura di Sorath o il Sole nella declinazione settentrionale.

Significa Verchiel o *Fortuna Minor*, una figura di Sorath o il Sole nella declinazione meridionale.

Significa Hamaliel o *Conjunctio*, una figura di Taphthartharath o Mercurio in *Virgo*.

Significa Zuriel o *Puella*, una figura di Kedemel o Venere in *Libra*.

Significa Barchiel o *Rubeus*, una figura di Bartzabel o Marte in *Scorpio*.

Significa Advachiel o *Acquisitio*, una figura di Hismael o Giove in *Sagittarius*.

Significa Hanael o *Carcer*, una figura di Zazel o Saturno in *Capricornus*.

Significa Cambriel o *Tristitia*, una figura di Zazel o Saturno in *Aquarius*.

Significa Ambitzel o *Laetitia*, una figura di Hismael o Giove in *Pisces*.

Significa Zazel e Bartzabel in tutti i loro ideali, essendo *Cauda Draconis*.

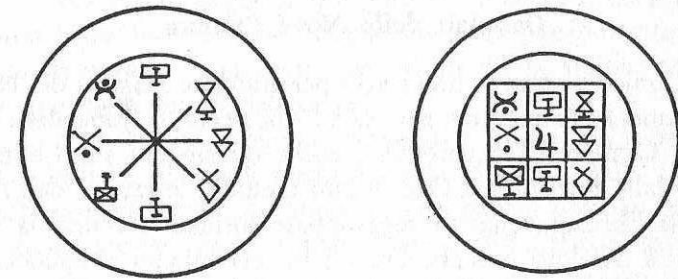
Significa Hismael e Kedemel in tutti i loro ideali, essendo *Caput Draconis*.

Significa Melchidael o *Puer*, una figura di Bartzabel o Marte in *Aries*.

Significa Asmodel e *Amissio*, una figura di Kedemel o Venere in *Taurus*.

Significa Ambriel o *Albus*, una figura di Taphthartharath o Mercurio in *Gemini*.

Le Figure Geomantiche

Un modo di usare le forme talismaniche tratte dalle Figure Geomantiche consiste nel prendere quelle date dalle Figure del Pianeta in questione e nel collocarle alle estremità opposte di una ruota a otto raggi, come viene mostrato qui sotto. Un versetto in armonia con lo scopo può venire poi tracciato entro il doppio cerchio. Talvolta, alla ruota si può sostituire un quadrato con un numero conveniente di scomparti; oppure l'una può essere usata per il recto e l'altro per il tergo del Talismano.

I Quadrati Planetari o « Kamea »

Un altro modo importantissimo per formare i Sigilli era anticamente il ricorso ai Kamea dei Pianeti, o Quadrati Magici. I quadrati magici sono disposizioni di numeri messi in modo da dare lo stesso risultato quando vengono sommati orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Anche la somma del totale di tutti i numeri contenuti nel quadrato ha un significato speciale per il Pianeta cui si riferisce il quadrato stesso.

Il metodo per formare i Sigilli da tali Quadrati è molto semplice. Durante la mia appartenenza all'Ordine, tuttavia, la conoscenza del metodo era svanita interamente, e nessuno dei membri o dei Capi del Tempio era in grado di fornire informazioni. Eppure questo era il metodo principale impiegato dagli autori tradizionali per ottenere i Sigilli. Il meto-

do che usa la Rosa-Croce è un anacronismo, e sebbene in certi casi sia utilissimo, forse addirittura il *piú conveniente*, non ha origini antiche. Non solo la conoscenza del metodo per ricavare i Sigilli dai Kamea era svanita nell'Ordine, ma i Capi eliminavano addirittura i Quadrati magici dalle lezioni conoscitive. Si affermava che nei numeri contenuti nei quadrati si erano insinuati parecchi errori. Se l'avessero saputo, il metodo e la forma esatta dei Quadrati erano a loro disposizione in certi libri e manoscritti del British Museum. Nessuno di loro, tuttavia, fece mai il minimo tentativo per recuperare la vera forma dei Kamea.

Qabalah delle Nove Camere

L'unico elemento necessario per tracciare i Sigilli dei Nomi Planetari formati dai Kamea è l'*Aiq Beker*, o Qabalah delle Nove Camere. (Tra parentesi, anche questo era stato eliminato dalle *Istruzioni*). Con questo metodo, le lettere dell'Alfabeto Ebraico vengono raggruppate insieme secondo la similarità dei loro numeri. Quindi in una camera si collocano *Gimel, Lamed* e *Shin*; i loro numeri sono simili... 3, 30 e 300. La stessa regola vale per le altre. Il nome del metodo deriva dalle lettere collocate nelle prime due camere. Nella prima camera vi sono *Aleph, Yod* e *Qoph*, i cui numeri sono 1, 10 e 100, mentre nella seconda camera vi sono *Beth, Caph* e *Resh* — 2, 20 e 200 — e di qui viene *Aiq Beker*. La forma abituale viene riportata qui sotto, mentre vi è un altro metodo per usare gli stessi raggruppamenti di lettere e di numeri, ma collocandoli in camere riferite ai *Sephiroth*.

300	30	3	200	20	2	100	10	1
ש	ל	ג	ר	כ	ב	ק	י	א
600	60	6	500	50	5	400	40	4
ם	ס	ו	ך	נ	ה	ת	מ	ד
900	90	9	800	80	8	700	70	7
ץ	צ	ט	ף	פ	ח	ן	ע	ז

Ora, per trovare il Sigillo di un Nome usando il Kamea, è necessario ridurre queste lettere e i loro numeri a decine o unità, per mezzo del diagramma riportato qui sopra. Per esempio, nel caso di *Zazel*, lo Spirito di Saturno, le lettere sono: *Zayin*, 7; *Aleph*, 1; *Zayin*, 7; *Lamed*, 30. In questo caso, l'unica lettera di cui si rende necessaria la riduzione è *Lamed*, che si riduce a 3. La fase successiva consiste nel tracciare una linea sul quadrato, seguendo l'ordine dei numeri. Cosí, nel nome *Zazel*, la linea seguirà i numeri 7, 1, ritornerà a 7, e poi a 3. Si deve porre un piccolo cerchio sulla prima lettera del Sigillo, per mostrare dove incomincia il nome.

Il cosiddetto Suggello o Sigillo del Pianeta è un disegno simmetrico, fatto in modo che le sue linee passino attraverso ogni numero del quadrato. In tal modo il Sigillo diviene un'epitome o sintesi del Kamea.

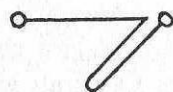
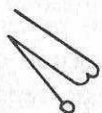
Qui di seguito vengono presentati i Kamea dei sette Pianeti, insieme ai Sigilli tradizionali dei Pianeti, delle Intelligenze e degli Spiriti. Lo studente farà bene a provare ad eseguirli lui stesso. Darò un altro esempio piú difficile, in modo che non sussistano equivoci circa la formazione dei Sigilli.

Il nome *Taphthartharath* è lo Spirito di Mercurio, e il suo Sigillo deve essere tracciato sul Quadrato Magico che ha 64 quadretti, 8 per lato. L'attribuzione dei Quadrati ai Pianeti segue l'attribuzione dei *Sephiroth* sull'Albero della Vita: perciò Mercurio è riferito all'ottavo *Sephirah*, HOD. Ora, *Taphthartharath* è composto di sette lettere: *Tau* 400, *Peh* 80, *Tau* 400, *Resh* 200, *Tau* 400, *Resh* 200 e *Tau* 400. Per mezzo dell'*Aiq Beker*, vengono ridotti a 40, 8, 40, 20, 40, 20, 40. Si traccerà una linea continua, partendo da un cerchio nel quadrato di 40, passando a ciascuno dei numeri citati. Tutti gli altri Sigilli seguono la stessa regola.

Seguono poi i Sigilli e le attribuzioni degli Spiriti Olimpici Planetari. Nell'Ordine non se ne sapeva nulla, e anch'essi erano stati eliminati dai documenti. Altre informazioni si possono trovare nell'*Heptameron* di Pietro d'Abano (1).

(1) Incluso in Jorg Sabellicus, *Magia Pratica*, cit., vol. II (N.d.C.).

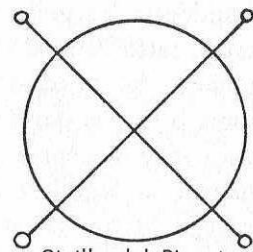
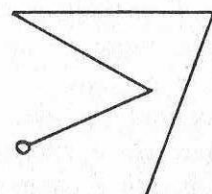
KAMEA DI SATURNO

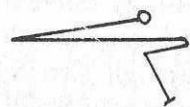
4	9	2
3	5	7
8	1	6

KAMEA DI GIOVE

4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13

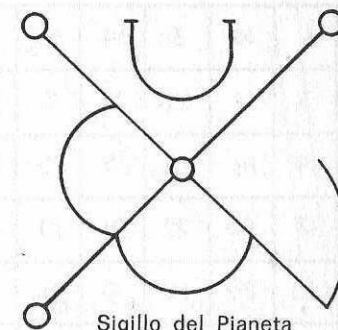
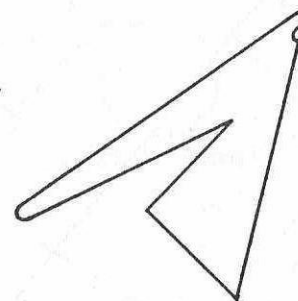
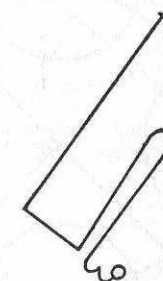
Sigillo del Pianeta

Sigillo del Pianeta

Spirito: ZAZEL

Spirito: HISMAEL

Intelligenza: AGIEL

Intelligenza: YOPHIEL

KAMEA DI MARTE

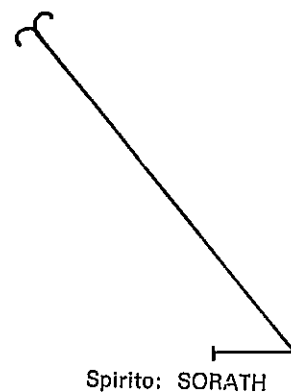
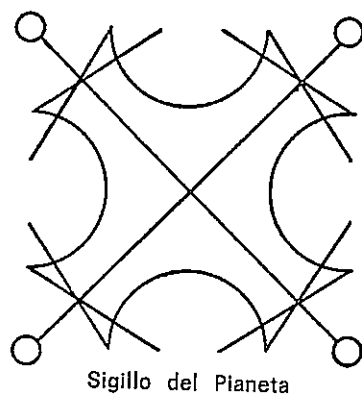
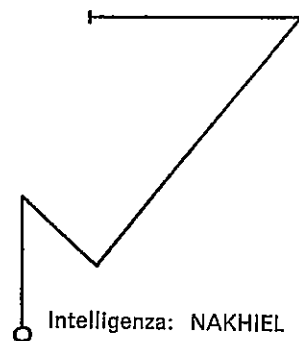
11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Sigillo del Pianeta

Intelligenza: GRAPHIEL

Spirito: BARTZABEL

KAMEA DEL SOLE

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

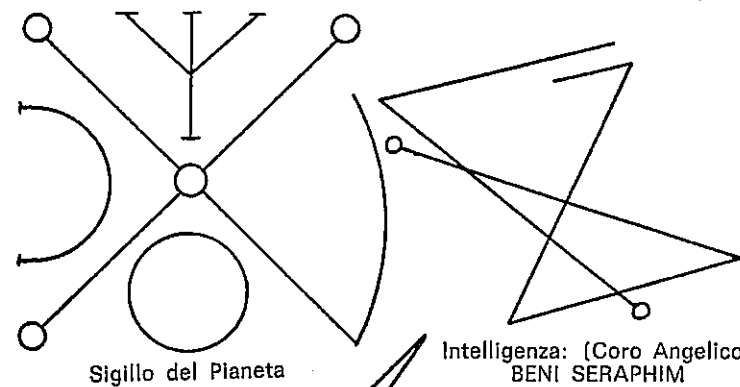
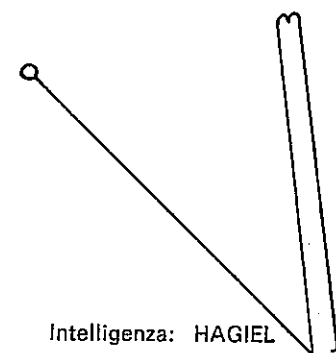
Intelligenza: NAKHIEL

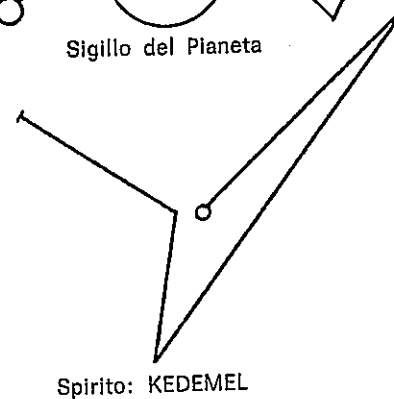
Sigillo del Pianeta

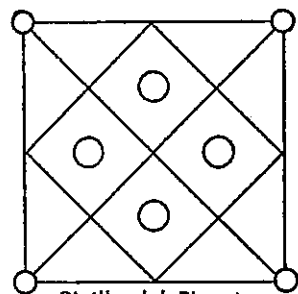
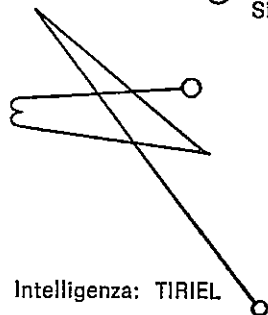
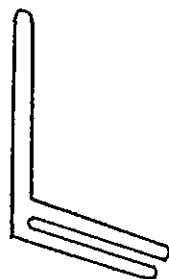
Spirito: SORATH

KAMEA DI VENERE

22	47	16	41	10	35	4
5	23	43	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

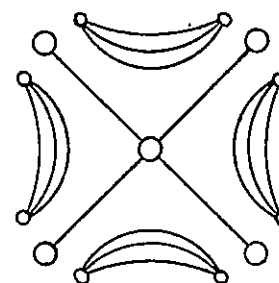
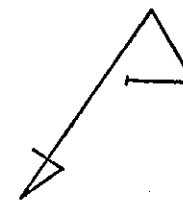
Intelligenza: HAGIEL

Sigillo del Pianeta

Intelligenza: (Coro Angelico)
BENI SERAPHIM

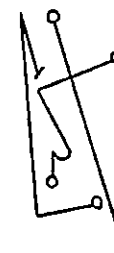
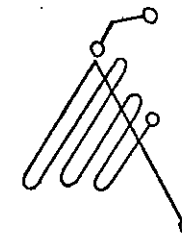
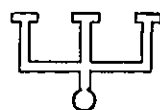
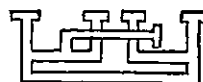
Spirito: KEDEMEL

KAMEA DI MERCURIO

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

Sigillo del Pianeta

Intelligenza: TIRIEL

Spirito: TAPHTHARTHARATH

KAMEA DELLA LUNA

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

Spirito: CHASHMODAI

Sigillo del Pianeta

Spirito degli Spiriti della Luna: SHAD BARSCHEMOTH HA-SCHARTATHAN

Intelligenza delle Intelligenze della Luna: MALCAH BETARSHISIM VE-AD RUACHOTH HA-SCHECHALIM

NOMI E SIGILLI DEGLI SPIRITI PLANETARI OLIMPICI

Gli Spiriti Olimpici

I Sigilli degli Spiriti Olimpici Planetari devono essere usati nella veggenza, quale mezzo per acquisire conoscenza della loro natura, usando gli appropriati Nomi Divini Planetari.

Per quanto concerne questi Sigilli, la tradizione afferma che gli Spiriti sono maligni, e le Intelligenze buone. I Sigilli e i Nomi delle Intelligenze devono essere quindi usati su tutti i Talismani per un effetto benefico. Quelli degli Spiriti dei Pianeti servono per il male, e quindi *non* devono essere usati in nessuna operazione di tipo benefico. La tradizione tuttavia intende solitamente per una forza maligna, come quella degli Spiriti dei Pianeti, una *forza cieca*, che contrariamente alla credenza popolare può essere usata a fini buoni e benefici, se viene impiegata *sotto* la presidenza dei superiori immediati, le Intelligenze. Quindi, quando è assolutamente indispensabile usare i Sigilli degli Spiriti, sullo stesso Talismano devono essere inscritti anche i Sigilli e i Nomi delle Intelligenze.

Oltre ai Sigilli e agli Emblemi, è consuetudine inscrivere su Talismani e Pentacoli le appropriate figure lineari. Nella formazione di un Talismano Magico o di un Pentacolo, considera prima sotto quale Pianeta, Segno o Elemento ricade la faccenda in questione. La fase successiva consiste nel raccogliere tutti i Nomi del *Sephirah* cui è attribuita, oltre a quelli dei suoi Arcangeli, Angeli, Intelligenze, ecc. Inoltre i Sigilli, i Numeri, le Figure Lineari, i Simboli Geomantici ecc. relativi. Poi, quando hai tutto il materiale davanti a te, classifica e disponi.

Gli appunti che seguono costituiscono una versione abbreviata di « *Poligoni e Poligrammi* », un documento illuminante fatto circolare nell'Ordine Esterno. Deve essere studiato attentamente, perché getta molta luce non solo sulla questione delle figure lineari ma anche sull'intera, astrusa filosofia dei numeri della Cabala.

Poligoni e Poligrammi

Il Punto entro il Cerchio rappresenta in generale l'attività di *Kether*, e *la Croce entro il Cerchio* quella di *Chokmah*, perché in esso stanno le radici della Saggezza. Usando queste figure lineari nella formazione dei Talismani sottoposti ai *Sephiroth*, ricorda che:

Il Punto entro il Cerchio = *Kether*
La Croce entro il Cerchio = *Chokmah*
Il Triangolo entro il Cerchio = *Binah*
Il Quadrato entro il Cerchio = *Chesed*

e che i *Sephiroth* rimanenti devono avere le forme doppie, triple e quadruple delle loro figure lineari legate insieme nei rispettivi Talismani. Per esempio, nell'Eptangolo per *Netzach*, l'Eptagono e le due forme dell'Eptagramma devono essere uniti nello stesso Talismano, con le estremità degli angoli che coincidono.

L'Endecangolo è attribuito ai *Qlipoth*, il Dodecangolo alle Forze Zodiacali in *Malkuth*. *Kether* comanda il Primum Mobile, *Chokmah* la Sfera dello Zodiaco, e *Malkuth* quella degli elementi.

Oltre a quelli indicati nel presente libro, molti altri significati sono legati insieme nelle figure lineari. Due o piú figure lineari possono essere legate insieme nello stesso Talismano.

Il Triangolo è l'unica figura lineare in cui si possano ridurre tutte le superfici, perché ogni Poligono può venire diviso in triangoli, tracciando linee dagli angoli al centro, e il triangolo è la prima e piú semplice delle figure lineari. Si riferisce alla Triade operante in tutte le cose, ai Tre *Sephiroth* Superni e in particolare a *Binah*, il Terzo *Sephirah* (1).

(1) I significati esoterici dei simboli numerali sono esposti sinteticamente in: Jorg Sabellicus, *Magia dei numeri*, Edizioni Mediterranee, Roma 1977 (N.d.C.).

Tra i Pianeti si riferisce in special modo a Saturno, e tra gli elementi al Fuoco, e poiché il colore di Saturno è nero, e quello del Fuoco è rosso, il Triangolo nero rappresenterà Saturno, quello rosso il Fuoco.

I Tre Angoli simboleggiano inoltre i Tre Princípi Alchemici della Natura: *Sale, Zolfo* e *Mercurio*.

Il Quadrato è una figura lineare importante, che rappresenta naturalmente stabilità ed eguaglianza. Include l'idea di superficie e di misurazione superficiale. Si riferisce al Quaternario in tutte le cose, e alla Tetrade del Nome Sacro YHVH, operante tramite i Quattro Elementi, Fuoco, Acqua, Aria e Terra. È assegnato a *Chesed*, il quarto *Sephirah*, e tra i Pianeti a Giove. Come rappresentante dei Quattro Elementi, rappresenta il loro compimento nella Forma Materiale.

Il Pentangolo può essere tracciato in due modi: riflesso da ogni secondo punto, e in tal caso viene chiamato Pentagono, e riflesso da ogni terzo punto, e in tal caso è chiamato Pentagramma. Il Pentangolo, in complesso, si riferisce al Quinto *Sephirah, Geburah*. Il Pentagono rappresenta naturalmente il potere della Pentade, operante in natura mediante la *dispersione* dello Spirito e dei Quattro Elementi.

Il Pentagramma con una punta in alto è chiamato « Il Segno del Microcosmo », ed è un simbolo del bene; rappresenta l'uomo con le braccia e le gambe aperte, in adorazione del suo Creatore, e in special modo il dominio dello Spirito sui Quattro Elementi, e conseguentemente della ragione sulla materia.

Ma con la punta in basso è un simbolo del male, la Testa del Capro, o la Testa del Demonio, che rappresenta l'umiliazione della ragione di fronte alle forze cieche della materia, l'elevazione dell'anarchia al di sopra dell'ordine, e le forze ostili portate dal caso al di sopra di Dio.

Rappresenta la forza concentrata dello Spirito e dei Quattro Elementi, governata dalle cinque lettere del Nome del Restauratore di tutte le cose, YHShVH, ed è attribuito in special modo al Pianeta Marte. Inoltre, mostra i Kerubim e la Ruota dello Spirito.

È un simbolo di immensa forza, e di HEH, la lettera della Grande Madre Superna, AIMA.

L'Esangolo può essere tracciato in due modi, come simbolo completo; cioè riflesso da ogni secondo punto, e allora è chiamato Esagono, e riflesso da ogni terzo punto, e allora è chiamato Esagramma. L'Esangolo, in complesso, si riferisce al Sesto *Sephirah, Tiphareth.* L'Esangolo, naturalmente, rappresenta i poteri dell'Esade operanti in Natura mediante la dispersione dei raggi del Sole. Il numero dei gradi di un grande cerchio tagliato tra i suoi angoli è sessanta, e forma l'aspetto astrologico del sestile, potente e benefico. Non è consono alla natura del Sole quanto l'Esagramma; e ricorda che *il 'Gono significa dispersione, distribuzione e radiazione di una forza; ma il 'Gramma significa concentrazione.* Perciò usa il *'Gono* per diffondere, e il *'Gramma* per concentrare e suggellare; e quando è necessario, tu puoi compararli, interporli e combinarli; ma è il 'Gono *che inizia il vortice.*

L'Esagramma con una punta in alto è chiamato « il Segno del Macrocosmo », o Grande Mondo, perché i suoi angoli rappresentano i sei giorni o periodi della Creazione evolutasi dalla manifestazione dell'Uno e Trino; mentre la sua sintesi forma il settimo giorno, un periodo di riposo, riassunto nel centro esagonale.

Rappresenta in special modo la forza concentrata dei Pianeti, che agiscono tramite i Segni dello Zodiaco, e perciò suggellano l'Immagine Astrale della Natura sotto la presidenza dei *Sephiroth*; e inoltre i Sette Palazzi della Natura. È attribuito in particolar modo al Sole.

È un simbolo di grande forza e potere, e forma con la Croce e il Pentagramma una triade di simboli potenti e benefici, in armonia l'uno con l'altro.

L'Eptangolo, nel suo complesso, si riferisce al Settimo *Sephirah, Netzach.*

L'Eptagono, naturalmente, rappresenta la dispersione dei poteri dei sette pianeti durante la settimana e durante l'anno. Allude al potere del Settenario che agisce in tutte le cose, come esemplificano i sette colori dell'arcobaleno.

L'Eptagramma, riflesso da ogni terzo punto, dà sette triangoli ai vertici; rappresenta la Triade che opera in ogni Pianeta, e i Pianeti stessi, nella settimana e nell'anno.

L'Eptagramma è la Stella di Venere, e si riferisce in special modo alla sua natura.

E come l'Eptagramma è la figura lineare dei Sette Pianeti, Venere è la loro Porta d'entrata, il simbolo di Iside della Natura, e dei sette *Sephiroth* Inferiori della Sposa.

L'Ottangolo, nel complesso, si riferisce all'Ottavo *Sephirah, Hod.* L'Ottangolo rappresenta naturalmente il potere dell'Ogdoade, e l'Ottagono mostra l'Ogdoade che opera nella Natura mediante la dispersione dei raggi degli Elementi nel loro aspetto duale, sotto la presidenza delle otto lettere del nome.

L'Ottagramma è riflesso da ogni terzo punto, e dà 8 triangoli ai vertici; rappresenta la Triade operante in ogni elemento nella sua forma duale, cioè Positiva e Negativa, sotto il potere del Nome YHVH ADONAI o, come è scritto legato insieme, IAHDONHI.

Questo ottagramma, riflesso da ogni quarto punto, è la Stella di Mercurio e si riferisce in special modo alla sua natura.

Inoltre è un simbolo potente che rappresenta il legame delle Forze Positive e Negative degli Elementi concentrate sotto il Nome di IAHDONHI.

E non dimenticare che ADONAI è la chiave di YHVH.

L'Enneangolo nel complesso si riferisce al Nono *Sephirah, Yesod.* Rappresenta naturalmente il potere dell'Enneade, e l'Enneagono mostra l'Enneade operante nella Natura per mezzo della dispersione dei raggi dei Sette Pianeti e della Testa e della Coda del Drago della Luna.

L'Enneagramma riflesso da ogni terzo punto rappresenta il Triplo Ternario operante nei Sette Pianeti con *Caput* e *Cauda Draconis* della Luna, e con i Princípi Alchemici controscambiati e intrecciati.

Non è consono alla Natura della Luna quanto l'Enneagramma, riflesso da ogni quinto punto.

L'Enneagramma è la Stella della Luna, e si riferisce in special modo alla sua natura. La rappresenta come somministratrice alla Terra delle virtú del Sistema Solare sotto i *Sephiroth*.

L'Enneagramma riflesso da ogni quarto punto è composto da tre triangoli uniti entro un cerchio, e allude al Triplice Ternario dei Tre Princípi Alchemici. Non è consono alla natura della Luna quanto la forma seguente.

Il Decangolo nel suo complesso si riferisce al Decimo *Sephirah, Malkuth*.

Il Decangolo rappresenta naturalmente il potere della Decade, e il Decagono mostra la Decade operante nella Natura mediante la dispersione dei raggi dei Dieci *Sephiroth*. Il numero dei gradi di un Grande Cerchio tagliato tra i suoi angoli è 36, la metà dell'aspetto astrologico del Quintile.

Il Decagramma riflesso da ogni terzo punto è particolarmente consono a *Malkuth*, e mostra la Triade operante attraverso l'angolo dei due Pentagoni entro un cerchio, di cui è composto. Allude alla combinazione dei Tre Princípi Alchemici con lo Spirito e i Quattro Elementi nella loro forma positiva e negativa, sotto la presidenza degli stessi Dieci *Sephiroth*.

Il Decagramma, riflesso da ogni quinto punto, è composto da due Pentagrammi entro un cerchio. Mostra l'attività della doppia *Heh* del Tetragrammaton, e la concentrazione delle forze positive e negative dello Spirito e dei Quattro Elementi sotto la presidenza delle potenze del Cinque in *Binah*; la Rivoluzione delle Forze sotto *Aimah*, la Grande Madre.

L'Endecagramma, come regola generale, si riferisce ai *Qlipoth*; delle sue forme, tuttavia, quella riflessa da ogni quarto punto rappresenta la loro restrizione, e perciò non deve essere classificata con quelle che rappresentano la loro attività nella Natura. L'Endecangolo, naturalmente, rappresenta la natura maligna e imperfetta dell'Endecade, e l'Endecagono rappresenta la dispersione delle undici maledizioni del Monte Ebal nell'Universo (*Deut.* XXVII).

(Sebbene siano paragrafate come 12 nella *Bibbia* inglese, nella versione ebraica sono paragrafate come undici, in quanto due sono classificate insieme).

Il Dodecangolo, come regola generale, si riferisce allo Zodiaco, e naturalmente rappresenta il potere della Dodecade.

Il Dodecagono mostra la *dispersione* dell'influenza dello Zodiaco nella Natura, il Dodecagramma la sua *concentrazione*. Il numero dei gradi di un Grande Cerchio tagliato tra i suoi angoli è 30, e forma il debole aspetto astrologico del semi-Sestile, benefico per natura e influenza.

Il Grado di Philosophus

Lezione aggiuntiva sui Tattwa della Scuola Orientale

[NOTA: Questo documento, che tratta il sistema hinduista dei *Tattwa,* venne tolto dalla circolazione in quel ramo dell'Ordine di cui io ero membro. La copia dalla quale ho riprodotto quanto segue recava la regolamentare etichetta e la data « agosto 1894 », perciò è autorevole per quanto lo può essere un documento dell'Ordine; vi era indicato che era formalmente e ufficialmente destinato a tutti i membri del grado di *Philosophus.* Mi è stato inoltre riferito che nei Templi americani, sotto la giurisdizione di Mathers e di Brodie Innes, veniva fatto circolare questo documento.

Bisogna lasciare alla discriminazione dello studente stabilire se si armonizza con il contenuto generale del resto del sistema dell'Ordine. Che contenga parecchi punti di valore nessuno lo dubiterà, anche se pochi saranno disposti a sottoscrivere il documento nella sua interezza. Personalmente, ritengo che sia un sistema nettamente alieno, che ha pochissimi punti di contatto con l'insegnamento dell'Ordine. Il sistema di veggenza nella Visione dello Spirito mediante l'uso dei simboli dei *Tattwa* è abbastanza solido, ed è stato descritto altrove. Ma altri aspetti indicano che i due sistemi non si fondono molto bene.

Alcuni studenti che conoscono bene la letteratura teosofica ricorderanno un libro, *Nature's Finer Forces, or the Science of Breath,* di Rama Prasad, e potranno pensare che questa *Lezione aggiuntiva sui Tattwa della Scuola orientale* sia in realtà un riassunto di quel libro. L'osservazione è stata fatta da molti tra i primi membri dell'Ordine, e so che per questa ragione, e perché non vi veniva citato il libro, *Frater Sub Spe* ritirò il documento.

Ho deciso di pubblicarlo qui, con gli altri manoscritti dell'Ordine, perché può comunicare a certe menti un messaggio speciale che per altre può essere assente. In ogni caso, mi sembra di non avere il diritto di escludere da un'esposizione dell'insegnamento dell'Ordine un documento considerato estremamente importante da alcuni dei primi Adepti dell'Ordine stesso. - I.R.].

Osservazione generale. Vi sono cinque *Tattwa* o Princípi:

1. *Akasa* — Etere.
2. *Vayu* — il Principio Aereo.
3. *Tejas* — il Principio della Luce e del Calore.
4. *Apas* — il Principio Equoreo.
5. *Prithivi* — il Principio Terreno.

Ma la prima Causa di questi è la Grande Dominatrice di tutte le cose, la Luce, l'Informe. Da essa apparve prima l'Etere; poi l'Aria, e il movimento produce nell'Etere onde che causano la Luce e il Calore, e cosí via nell'ordine sopra indicato.

Lo Yogi perviene a conoscere il principio di questi cinque *Tattwa,* il loro *Sukshma Sharira,* ma come? Piú avanti vedrai come. L'Astrologo che non ha conoscenza dello *Swara* non val nulla, come un uomo senza moglie. È l'anima stessa; è lo *Swara,* il Grande Dominatore di tutto, che crea, conserva e distrugge, e causa tutto ciò che è in questo Mondo. L'esperienza e la tradizione affermano che non vi è nulla di piú prezioso di questa conoscenza dello *Swara.* Null'altro scopre cosí il funzionamento del meccanismo di questo mondo, o il funzionamento segreto di questo mondo.

Per il potere di *Swara* si può annientare un nemico. Potere, ricchezza e piacere, tutti possono essere comandati da *Swara.* Il principiante della nostra Scienza deve essere puro e sereno nella mente e nel pensiero, virtuoso nelle azioni, e deve avere una fede incontaminata nel suo maestro spirituale. Deve essere forte nella sua decisione, e riconoscente.

Swara nel Corpo. Nel corpo vi sono dieci manifestazioni di questo *Swara.* Ma prima che al Neofita venga detto questo, egli deve acquisire una completa conoscenza del sistema nervoso. Questo è molto importante, e il Neofita ottiene risultati a seconda della sua conoscenza di questa scienza. Ecco un breve accenno delle parti con cui abbiamo soprattutto a che fare nel nostro sforzo per spiegare il trattato elementare:

Vi sono dieci nervi principali. È nelle dieci manifesta-

zioni di *Swara* che si muovono i dieci cosiddetti *Vayu*. Intendiamo con questo dieci forze che svolgono dieci diverse funzioni. I tre nervi piú importanti sono i seguenti, e il principiante deve occuparsi solo di questi:

1. *Ida* — il bronco sinistro.
2. *Pingala* — il bronco destro.
3. *Sushumna* — al centro.

I dieci *Vayu* sono:

1. *Prana*, nel petto.
2. *Apana*, intorno agli organi dell'escrezione.
3. *Samana*, nell'ombelico.
4. *Undana*, a metà della gola.
5. *Vyana*, che pervade tutto il corpo.
6. *Kurmana*, gli occhi, li aiuta ad aprirsi.
7. *Kirkala*, nello stomaco, produce la fama.
8. *Nag*, che causa il vomito.
9. *Devadatta*, che causa lo sbadiglio.
10. *Dhananjaya*, ciò che non abbandona il corpo dopo la morte.

Questi dieci *Vayu*, o forze, hanno il loro campo d'azione nei dieci nervi principali, ma non uno per ciascuno. Sono i regolatori del corpo dell'uomo. Se continuano a funzionare nel modo dovuto, l'uomo rimane perfettamente sano; altrimenti scaturiscono diverse specie d'infermità.

Uno Yogi li mantiene sempre in attività, e perciò le infermità non lo colpiscono mai. La chiave di tutti questi nervi sta nell'attività del *Prana Vayu*, o principio vitale, che attira l'aria attraverso *Ida, Pingala* e *Sushumna*. Quando l'Aria viene attratta attraverso *Ida*, la si sente uscire o entrare dalla narice sinistra. Quando viene attratta attraverso *Pingala*, la si sente entrare o uscire dalla narice destra. Attraverso *Sushumna*, la si sente attraverso entrambe le narici contemporaneamente. L'aria viene attratta e sentita attraverso l'una o l'altra o entrambe le narici in certi momenti stabiliti. Quando,

in un dato momento, il Respiro entra ed esce dalla narice sbagliata, è segno sicuro che sta per sopraggiungere una sorta d'infermità.

Ida viene chiamata talvolta *Chandra Nadi*, o Nervo della Luna; *Pingala, Surya Nadi* o Nervo del Sole. Vengono chiamati, il primo, *Chandra Swara*, e il secondo *Surya Swara*.

La ragione è che, quando il respiro è in *Ida*, dona freschezza al corpo, e quando è in *Pingala*, dona calore. Gli Antichi Magi usavano affermare che nel corpo umano il posto della Luna era in *Ida*, e del Sole in *Pingala*.

Il Corso del Respiro. Il mese lunare, come ben si sa, è diviso in due parti, la quattordicina della Luna Crescente e la quattordicina della Luna Calante. Durante la prima quattordicina, o Quattordicina Luminosa, al sorgere del Sole del primo giorno il Respiro entra dalla narice sinistra, e cosí deve essere per i tre giorni successivi. All'inizio del quarto giorno, il Respiro deve entrare dalla narice destra, e deve continuare cosí per tre giorni consecutivi, quando al settimo giorno deve incominciare il respiro della Luna, e cosí via nello stesso ordine. Perciò abbiamo detto che il tale e il tal giorno incominciano con il tale e il tal respiro.

Ma per quanto tempo il nostro respiro deve rimanere in una narice? Per cinque *Ghari*, o due ore. Quindi, quando il primo giorno della Quattordicina Luminosa incomincia con il Respiro della Luna, dopo cinque *Ghari*, deve subentrare il Respiro del Sole, e questo deve mutarsi di nuovo nel Respiro della Luna dopo un identico intervallo di tempo. Cosí tutti i giorni.

Il primo giorno della Quattordicina Buia deve incominciare con il Respiro del Sole e procedere nello stesso modo, mutando dopo cinque *Ghari* e i tre giorni successivi. Si vedrà che tutti i giorni del mese sono stati divisi tra *Ida* e *Pingala*. In *Sushumna*, lo *Swara* scorre solo quando cambia, o nel suo corso naturale, o in certe altre condizioni che verranno menzionate dopo. Questo è il corso della Natura. Ma uno Yogi comanda la Natura. Volge ogni cosa a suo modo. A tempo debito verranno fornite le relative regole.

Corso dei « Tattwa »

Per cinque *Ghari*, come abbiamo detto piú sopra, il respiro scorre attraverso le nostre narici. In questi cinque *Ghari*, o periodi di due ore, hanno il loro corpo i *Tattwa*. Nel primo abbiamo *Akasa*, nel secondo *Vayu*, nel terzo *Tejas*, nel quarto *Apas*, nel quinto *Prithivi*. Perciò in una notte e in un giorno, o sessanta *Ghari*, noi abbiamo dodici corsi di questi cinque *Tattwa*, ognuno dei quali rimane per un *Ghari* e si ripete dopo due ore. Vi sono inoltre cinque suddivisioni di ogni *Tattwa* in un *Ghari*. Quindi, *Akasa* si suddivide in: *Akas-Akasa*; *Akas-Vayu*; *Akas-Tejas*; *Akas-Apas*; *Akas-Prithivi*. Lo stesso avviene per gli altri quattro.

Come si può sapere quale dei *Tattwa* è in corso in un certo momento, non soltanto con un calcolo matematico, ma con la certezza di un testimone oculare? È della massima importanza nella parte pratica di questa scienza. Vi ritorneremo piú avanti.

Ida. Quando il Respiro è in *Ida*, cioè nella narice sinistra, allora è bene compiere solo le azioni seguenti. Opere stabili, come la costruzione di un edificio, di un pozzo o di un serbatoio, partire per un lungo viaggio, entrare in una casa nuova, raccogliere cose, offrire doni, fabbricare gioielli o indumenti, prendere medicine e tonici, vedere un superiore o un maestro per qualunque motivo, ammassare ricchezze, seminare un campo, intraprendere negoziati, incominciare un'attività, vedere amici, compiere opere di carità e di fede, andare a casa, acquistare animali, effettuare lavori per il bene degli altri, mettere denaro al sicuro, cantare, danzare, prendere dimora in un villaggio o in una città, bere o spander acqua nel momento dell'angoscia, del dolore, della febbre, ecc. Tutti questi atti devono essere compiuti quando lo *Swara* è in *Ida*. Si deve tuttavia ricordare che i *Tattwa Vayu* e *Tejas* devono essere esclusi da queste azioni, e cosí pure *Akasa*.

Queste azioni devono essere compiute solo durante i *Tattwa Prithivi* ed *Apas*. Se ha la febbre, lo Yogi continua

con il *Chandra Swara*, e porta in corso l'*Apas*, o *Tattwa* dell'Acqua, cosí la febbre passa in pochissimo tempo. Piú avanti verrà spiegato come si acquisisce il dominio sui *Tattwa*.

Pingala. Solo nel *Surya Swara* si devono compiere le azioni seguenti. Leggere e insegnare materie difficili, avere rapporti sessuali, spedire merci, andare a caccia, salire una collina o un forte, cavalcare un asino, un cammello o un cavallo, nuotare in un corso d'acqua poderoso, scrivere, dipingere, comprare e vendere, combattere con la spada o a mani nude, vedere un re, fare il bagno, mangiare, radersi, praticare salassi, dormire e cosí via. Tutte queste attività assicurano il successo e la salute, a seconda dei casi, se vengono compiute nel *Surya Swara*.

Sushumna. Quando il Respiro esce contemporaneamente da entrambe le narici, fluisce in *Sushumna*. In queste condizioni non si deve far nulla, perché tutto finisce male. Lo stesso avviene quando il Respiro è ora nell'una ed ora nell'altra narice. In questo caso, siediti e medita sul Sacro *Hansa*. Questa congiunzione del respiro è l'unico tempo adatto alla meditazione, o *Sandha*.

[NOTA: Zanoni si assicurò il successo giocando per Cetosa e vinse gli effetti del vino avvelenato del Principe di D., come segue. Innanzi tutto, passò il respiro alla narice destra, e gettò un involucro del *Tattwa Akasa* sull'antagonista, il quale conseguentemente si svuotò, mentre il denaro messo in palio affluiva verso il *Surya Swara*. In questo caso, egli mise in corso il *Tattwa* dell'Acqua, *Apas*, lo diresse con tutta la forza della sua volontà ben preparata verso il vino avvelenato, e di conseguenza il calore ardente del veleno venne controbattuto per lunghissimo tempo, e prima che potesse recuperare la forza sufficiente per agire nell'organismo, non c'era già piú. - S.R.M.D.].

I « Tattwa »

A ognuno dei cinque *Tattwa* è stato assegnato un colore speciale. *Akasa* - Nero; scuro, o in realtà nessun colore. *Vayu* - Verde (azzurro secondo alcuni). *Tejas* - Rosso. *Apas* -

Bianco, o in realtà tutti i colori. *Prithivi* - Giallo. È mediante questi colori che un uomo pratico accerta sul momento quale *Tattwa* è in corso. Inoltre, questi *Tattwa* hanno forme e sapori diversi. Queste figure si scorgono prendendo uno specchio lucente e dirigendovi il Respiro, come esce dal naso. La parte divisa assume una delle forme seguenti, a seconda del *Tattwa* in corso. *Prithivi*: una figura con quattro angoli. *Apas*: una mezzaluna. *Tejas*: un triangolo. *Vayu*: sferico. *Akasa*: ovale, come un orecchio umano. Per riassumere le loro qualità:

Prithivi — si muove sempre al centro delle Vie dell'Aria e dell'Acqua. *Apas* — verso il basso, diritto attraverso il naso. *Tejas* — verso l'alto. *Vayu* — obliquamente, verso il braccio destro o sinistro, a seconda dei casi. *Akasa* — sempre trasversalmente.

Tattwa	Colore	Forma	Sapore	Distanza del Respiro sotto il Naso	Principio Naturale
Prithivi	Giallo	Con 4 angoli	Dolce	12 dita	Massiccio
Apas	Bianco o tutti i colori	Mezzaluna	Astringente	16 dita	Freddo
Vayu	Verde o azzurro	Sfera	Acido	8 dita	Sempre in moto
Tejas	Rosso	Triangolo	Piccante	4 dita	Caldo
Akasa	Nero, scuro, o nessun colore	Orecchio umano, ovale, uovo	Amaro	Verso l'alto	Universalmente pervadente

Accertamenti dei *Tattwa*. Per esercitarsi, un uomo deve prendere cinque palline o segnalini colorati: rosso, giallo, verde o azzurro, bianco o argento, e nero. Li tenga in tasca. Ora chiuda gli occhi e ne estragga uno dalla tasca. Il colore del segnalino sarà quello del *Tattwa* in corso. Tenendo ancora gli occhi chiusi, veda se il colore del segnalino fluttua davanti a lui.

Non deve presumere di avere ragione fin dall'inizio. A poco a poco la confusione scomparirà, e cominceranno ad apparire davanti a lui colori ben definiti, che resteranno per un tempo adeguato, e il colore della pallina sarà lo stesso di quello che vede davanti a sé. Allora egli avrà acquisito il potere di conoscere quale *Tattwa* è in corso, e potrà scoprirlo a suo piacere.

Vi è un particolare metodo per concentrare la mente ed esercitare gli occhi per questo scopo, che verrà da sé con la pratica.

L'uomo deve chiedere a uno dei suoi amici d'immaginare uno dei cinque colori, poniamo un fiore. Poi dovrà solo chiudere gli occhi per scoprire il *Tattwa* allora in corso, e sbalordirà gli amici nominando il colore. Ancora, se un uomo, in compagnia degli amici, scopre che è iniziato il *Tattwa Vayu*, ed è sicuro quali dei suoi amici, che sono in perfetta salute e in un normale stato di mente e di corpo, vogliano andar via, chieda loro di dirlo francamente, e quelli risponderanno « sí ».

Il modo in cui gli altri *Tattwa* influiscono sul corpo e sulla mente dell'uomo verrà precisato in altro luogo. Alcuni segreti superiori vengono volutamente riservati a coloro che superano onestamente e con sicurezza lo stadio elementare. Quando l'uomo ha raggiunto lo stadio in cui può scoprire a volontà un *Tattwa*, non deve immaginare di essere divenuto perfetto.

Se continua ad esercitarsi, la sua vista interiore diventerà piú acuta, e riconoscerà le cinque suddivisioni dei *Tattwa*. Continui la sua meditazione, e innumerevoli sfumature di colore gli saranno riconoscibili, a seconda delle diverse proporzioni dei *Tattwa*. Mentre, in questi intervalli, cercherà di distinguere tra le diverse sfumature dei colori, il suo lavoro sarà per qualche tempo molto tedioso. Diciamo tedioso all'inizio, perché quando le mille sfumature di colore diventano fisse e definite grazie alla perseveranza e alla pratica, avrà dinanzi agli occhi una prospettiva sempre mutevole di colori dalle sfumature piú belle, e per qualche tempo sarà per la sua mente un sufficiente alimento.

Per evitare il tedio, mediti sul suo respiro, come è spiegato nel capitolo sulla meditazione dei *Tattwa.*

Azioni da compiere durante i diversi *Tattwa.* Le azioni di natura tranquilla e stabile sono quelle dei tipi enumerati sotto il *Chandra Swara,* da compiersi quando è in corso *Prithivi,* il Principio della Terra. Quelle di natura fuggevole, che devono essere compiute e finite molto in fretta, vengono eseguite durante *Apas.* Le azioni di natura difficile, in cui un uomo deve lottare violentemente per conservare ciò che è suo, devono essere compiute durante *Tejas.* Se uno Yogi desidera uccidere un uomo deve tentare di farlo con il *Tattwa Vayu.* Nell'*Akasa* non si deve fare altro che meditare, poiché le opere incominciate in questo periodo finiscono sempre male. Le attività della natura sopra indicata prosperano solo nei *Tattwa* specificati; e lo si può vedere per mezzo di esperimenti.

Meditazione e dominio dei « Tattwa »

In precedenza abbiamo fornito regole sommarie per distinguere i vari colori dei diversi *Tattwa,* che sono di grande aiuto per il principiante. Ma ora ci accingiamo a spiegare il metodo finale per dominare i *Tattwa* e per esercitarsi. Questo è un segreto che viene rivelato solo agli Adepti piú promettenti dello Yoga. Ma un breve esercizio mostrerà pienamente i risultati importanti che si possono acquisire in questo modo.

Gradualmente, lo studente imparerà a guardare a volontà nel futuro, e ad avere tutto il mondo visibile davanti agli occhi, e potrà comandare alla Natura.

Durante il giorno, quando il cielo è sereno, una volta o due, per circa un'ora o due, ritragga la mente da tutte le cose esteriori; e seduto in poltrona, fissi gli occhi su una data parte del cielo azzurro, e continui a farlo, senza battere le palpebre. Dapprima vedrà le onde dell'acqua, il vapore acqueo nell'atmosfera che circonda il mondo intero. Qualche giorno dopo, quando i suoi occhi si abituano, vedrà diverse specie di edifici e cosí via nell'aria, e anche molte altre cose meravigliose. Quando il Neofita raggiunge questo stadio, è certo di ottenere successo.

Poi vedrà tipi diversi di colori mescolati dei *Tattwa* nel cielo, che dopo un certo esercizio costante e risoluto si mostreranno nei loro rispettivi colori.

Per provare la verità di questo, durante l'esercizio il Neofita deve chiudere di tanto in tanto gli occhi e comparare il colore fluttuante nel cielo con quello che vede interiormente. Quando sono identici, l'operazione è riuscita. Abbiamo indicato in precedenza altre prove, e altre meraviglie si presenteranno spontaneamente allo Yogi. Questo esercizio va compiuto di giorno.

Di notte, lo studente si alzi verso le due del mattino, quando tutto è tranquillo, quando non vi è rumore, e quando la fredda luce delle stelle alita santità, ed un'estasi serena entra nell'anima dell'uomo. Si lavi con acqua fredda le mani, i piedi, la sommità della testa e la nuca. Posi a terra gli stinchi e appoggi la parte posteriore delle cosce ai polpacci, e metta le mani sulle ginocchia, con le dita rivolte verso il corpo. Quindi fissi gli occhi sulla punta del naso. Per evitare il tedio, egli deve sempre, specialmente durante la meditazione, meditare sul suo respiro che entra e che esce.

Oltre a questo, l'esercizio presenta molti altri vantaggi esposti altrove. Si può dire, qui, che mediante il costante esercizio di meditazione sul suo respiro, l'uomo deve sviluppare due sillabe distinte nel suo pensiero. È evidente che quando un uomo inspira, si produce un suono che si può rendere come *Han.* Quando espira, si produce il suono *Sa.* Mediante la pratica costante, l'entrata e l'uscita del respiro si collegano con tali suoni a tal punto che la mente, senza il minimo sforzo, comprende *Han-Sa* con la produzione di tali suoni. Perciò diciamo che un respiro completo forma *Han-Sa,* il Nome del Sovrano dell'Universo, insieme ai suoi poteri, che vengono esercitati nella realizzazione dei fenomeni naturali. A questo stadio di perfezione, lo Yogi deve incominciare come segue:

Dopo essersi alzato alle due o alle tre del mattino, ed essersi lavato nel modo sopra descritto, riconosca il *Tattwa* allora in corso e vi fissi la sua mente. Se il *Tattwa* in corso è *Prithivi*, deve pensarvi come a qualcosa avente quattro angoli, un bel colore giallo, un profumo dolce, di piccole dimensioni, e capace di scacciare tutte le infermità. Nello stesso tempo, ripeta la parola LAM. Questo è molto facile da immaginare.

Se il *Tattwa* è *Apas*, immagini qualcosa che ha la forma e la lucentezza d'una mezzaluna, che placa il caldo e la sete, e immagini inoltre di essere immerso nell'oceano dell'Acqua. In tale occasione, ripeta la parola VAM.

Se il *Tattwa* è *Tejas*, l'immagini come qualcosa di forma triangolare che diffonde un bagliore rosso, consuma cibi e bevande, brucia ogni cosa e si rende insopportabile. Nello stesso tempo, ripeta RAM.

Se il *Tattwa* è *Vayu*, immagini qualcosa di forma sferica, di colore verde o azzurro, come le foglie verdi di un albero dopo la pioggia, che con grande potenza lo porta lontano dal suolo e lo fa volare nello spazio come gli uccelli. E ripeta la sillaba PAM.

Se il *Tattwa* è *Akasa*, immagini che non abbia forma, ma irradi una luce brillante; e ripeta la sillaba HAM.

Mediante una pratica diligente, queste sillabe pronunciate dalla lingua di uno Yogi diventano inseparabili dai *Tattwa*. Quando ne ripete una, il relativo *Tattwa* appare con tutta la forza che egli desidera, ed è cosí che uno Yogi può causare tutto ciò che vuole, lampi, pioggia, vento e cosí via.

Guarigione delle malattie

Ogni malattia fa sí che il respiro defluisca dalla narice sbagliata, e che si ponga in corso il *Tattwa* errato. Perciò, quando il respiro viene riportato alla narice appropriata, e viene messo in corso il *Tattwa* appropriato non ci si deve aspettare che questo sia tutto il necessario. Se l'infermità è ostinata e l'attacco è violento, l'uomo dovrà perseverare molto a lungo nella battaglia, prima di riuscire a vincere.

Se un principiante non può riuscire subito, deve aiutare il potere del respiro con una medicina adatta, e lo *Swara* verrà restaurato molto presto.

Si può osservare che il *Chandra Swara* è generalmente il migliore per tutte le infermità. Il suo fluire è un'indicazione di buona salute. Nel caso di raffreddore, tosse e altre malattie, è questo il respiro che deve fluire.

Nessuno degli *Swara* e nessuno dei *Tattwa* causa sofferenze, se procede in modo appropriato. In questo stato, generalmente non bisogna intervenire. Ma quando uno di essi acquisisce un predominio indebito e causa infermità, deve essere subito cambiato. L'esperienza mostra che i *Tattwa Apas* e *Prithivi* sono i soli generalmente buoni per la salute, e il fatto che durante il corso del *Tattwa Apas* il respiro venga sentito 16 dita sotto il naso, e durante *Prithivi* 12 dita, dimostra che in quei periodi vi è un funzionamento piú sano e potente del corpo che quando il respiro viene sentito solo 8 o 4 dita sotto il naso, o addirittura non viene sentito affatto.

Perciò *Akasa* è il peggiore per la salute, e nello stato di malattia un uomo scoprirà generalmente che è in corso *Akasa*, o *Vayu*, oppure *Tejas*.

Perciò, quando è necessario, proceda nel modo seguente. Dopo aver cambiato il Respiro, passando dalla narice sbagliata a quella adatta, generalmente la sinistra, e premendo la parte opposta contro un cuscino in modo che non possa cambiare, l'uomo sieda su una poltrona, e si leghi la coscia sinistra con il fazzoletto, un po' al di sopra della giuntura del ginocchio. In un tempo breve, la cui durata varia in misura inversamente proporzionale alla scarsità della pratica e direttamente proporzionale alla violenza dell'infermità, egli percepirà che il *Tattwa* cambia in quello immediatamente inferiore, e cosí via. Se è un osservatore acuto delle condizioni del proprio corpo, si accorgerà che lentamente la sua mente sta diventando sempre piú serena. Se è necessario, stringa ancora

di piú il legaccio. Quando giunge finalmente il *Tattwa Prithivi*, osserverà nel suo stato di salute un grande miglioramento. Rimanga in questo stato, o meglio ancora, nel *Tattwa Apas* per qualche tempo, e vi ritorni di tanto in tanto per qualche giorno, anche dopo che gli attacchi della malattia saranno cessati. Senza dubbio guarirà.

Predizioni del futuro

Sebbene uno Yogi consegua il potere di conoscere tutto ciò che è, che è stato e che sarà, al di là della portata dei sensi, in generale diviene indifferente a tale conoscenza, dimentico di se stesso al cospetto della Luce che alita bellezza in tutto ciò che noi vediamo nel mondo. Perciò qui lo rappresenteremo mentre rivela, se non tutta la sua conoscenza del futuro, almeno le risposte alle domande rivoltegli da altri. Ma i nostri Neofiti possono formulare essi stessi le domande, e poi rispondere ad esse secondo le leggi qui stabilite.

Quando un uomo viene a dire allo Yogi che ha una domanda da fare, questi:

a) accerti quale *Tattwa* è in corso. Se il *Tattwa* è *Prithivi*, la domanda riguarda qualche radice, qualcosa che appartiene al regno vegetale, o qualcosa in cui predomina la natura della Terra.
b) Se è *Apas*, riguarda vita, nascita, morte, ecc.
c) Se è *Tejas*, la domanda riguarda metalli, guadagni o perdite, ecc.
d) Se è *Akasa*, non intende chiedere nulla.
e) Se è *Vayu*, riguarda qualche viaggio.

Queste sono solo cose elementari. Lo Yogi esperto che sa distinguere le mescolanze dei *Tattwa* è in grado di nominare esattamente il particolare argomento.

Ora veda da quale narice fluisce il suo Respiro, qual è la quattordicina in corso, qual è il giorno, e qual è la direzione dell'interrogante.

Se il respiro passa dalla narice sinistra, per assicurare il successo totale in ciò che costituisce l'argomento della domanda, e che sarà del tipo specificato sotto *Ida*, deve avere le seguenti coincidenze. La quattordicina deve essere quella luminosa, cioè della Luna Crescente. Il giorno deve essere pari, 2, 4, 6 e cosí via; la direzione deve essere Est o Nord. Se queste cose coincidono, l'uomo otterrà ciò che vuole.

Ancora, se *Surya* e *Swara* coincidono con la quattordicina buia, il giorno è dispari, la direzione Sud od Ovest, si può predire lo stesso risultato, ma non altrettanto compiutamente. L'azione sarà del tipo descritto sotto *Pingala.*

A seconda che qualcuno di questi fattori non coincida, il successo sarà piú o meno imperfetto. Bisogna ricordare che il respiro, in quel momento, non deve fluire attraverso la narice sbagliata. Questo ha molte conseguenze negative; noi vi accenniamo appena.

Dello *Swara* sbagliato. Se all'inizio del giorno sorge lo *Swara* sbagliato, lunare per solare, e viceversa, un uomo può aspettarsi qualcosa che non va. Se accade il primo giorno, vi sarà sicuramente un malessere mentale. Se è il secondo, vi sarà perdita di ricchezza. Se è il terzo, vi sarà un viaggio. Se è il quarto, un oggetto caro sarà distrutto. Se è il quinto, perdita del regno. Se è il sesto, perdita di tutto. Se è il settimo, verranno sicuramente infermità e dolore. Se è l'ottavo, morte.

Se il respiro Solare fluisce al mattino e al meriggio, e il Lunare alla sera, il risultato sarà una sconfitta, mentre il contrario è segno di vittoria.

Se un uomo che si accinge a un viaggio, alza il piede che coincide con la narice vuota in quel momento, non ricaverà dal viaggio ciò che desidera.

LIBRO OTTAVO

DIVINAZIONE

Geomanzia

Capitolo I

Le figure della Geomanzia consistono di vari raggruppamenti pari o dispari di punti disposti in 4 righe. Il massimo numero di combinazioni possibile è 16. Perciò queste sedici combinazioni di punti pari e dispari disposte in quattro righe sono le sedici figure della Geomanzia. Esse vengono classificate inoltre secondo gli Elementi, i Segni dello Zodiaco e i Pianeti che li governano. A ognuno dei sette Pianeti sono assegnate due figure, mentre le rimanenti sono attribuite a *Caput* e *Cauda Draconis*, la Testa e la Coda del Drago, o i Nodi Lunari Nord e Sud. Inoltre, a ogni Pianeta e Segno sono attribuiti certi Geni dominanti, come si vede nelle tavole incluse piú avanti.

Capitolo II

Il metodo per ottenere le prime quattro figure geomantiche, dalle quali si trae il resto della divinazione, consiste nel tracciare a casaccio su un foglio di carta, con una matita tenuta in mano non troppo strettamente, 16 file di punti o trattini, senza contare il numero tracciato su ogni riga durante l'operazione, pensando fissamente nel contempo al soggetto della domanda. Quando le 16 linee sono state completate, si devono contare i punti di ogni linea, e se il risultato è dispari, si traccia un solo punto (o una crocetta) nel primo dei tre compartimenti sulla destra del foglio. Se il risultato è pari, si tracciano due punti o croci. Queste 16 linee daranno cosí quattro figure geomantiche. I risultati, pari e/o dispari, delle linee 1-4 costituiscono la prima figura. Quelli delle linee 5-8 formano la seconda figura; quelli delle

linee 9-12 la terza figura, quelli delle linee 13-16 la quarta figura, come si vede nei successivi diagrammi.

Si deve disegnare il simbolo di un Pentagramma, entro un cerchio o senza cerchio, sulla parte alta del foglio in cui vengono tracciati i punti o le lineette. Il foglio deve essere perfettamente pulito, e non deve essere mai stato usato. Se con il Pentagramma si disegna anche il cerchio, questo deve venire tracciato dopo il Pentagramma, che deve essere sempre del tipo « d'Invocazione », come è descritto nel Rituale del Pentagramma. Poiché il Pentagramma è connesso con l'elemento della Terra, deve essere tracciato partendo dall'alto, scendendo alla punta inferiore sinistra, e chiudendo scrupolosamente l'angolo alla fine. Al centro del Pentagramma si deve porre il Sigillo del « Signore » cui si riferisce in special modo l'argomento della domanda.

Se la domanda è della natura di Saturno, come agricoltura, angoscia, morte, ecc., nel Pentagramma si deve collocare il Sigillo di Zazel. Se è di Giove, e riguarda la fortuna, le feste, le attività ecclesiastiche, ecc., si traccia il Sigillo di Hismael. Se è di Marte, guerra, lotte, vittoria, ecc., il Sigillo di Bartzabel. Se è del Sole, potere, magistratura, successo, ecc., il Sigillo di Sorath. Se è di Venere, amore, musica, piacere, ecc., il Sigillo di Kedemel. Se è di Mercurio, scienza, apprendimento, imbrogli, ecc., il Sigillo di Taphthartharath. Se è della Luna, viaggi, pesca, ecc., il Sigillo di Chasmodai. Nel diagramma dato come esempio è impiegato il Sigillo di Hismael.

Quando si tracciano i punti, si deve fissare l'attenzione sul Sigillo all'interno del Pentagramma, e la mente deve considerare meticolosamente la domanda proposta.

[NOTA: Una consuetudine comune consiste nel ripetere in modo udibile il nome del Signore, come per invocarlo, seguito da una breve frase relativa al tema della divinazione. - I.R.].

La mano non deve staccarsi dal foglio fino a quando non ha completato le 16 file di punti. Perciò è preferibile usare una matita, a meno che, naturalmente, non si abbia

a disposizione una buona penna stilografica. In pratica è piú conveniente tracciare prima sul foglio, magari con una riga, quattro linee in croce, per delimitare lo spazio per le quattro file che compongono una figura geomantica. Le prime quattro figure geomantiche formate direttamente dalle 16 file di punti sono chiamate *Le Quattro Madri*. Da esse derivano le altre figure, necessarie per completare lo schema geomantico.

Le Madri devono venire ora messe in fila da destra a sinistra, per facilitare i calcoli necessari, anche se con la pratica se ne può fare a meno. La prima figura viene attribuita al Sud, la seconda all'Est, la terza al Nord, e la quarta all'Ovest.

Le Quattro Madri

4ª Ovest	3ª Nord	2ª Est	1ª Sud
* *	* *	*	*
*	* *	* *	*
* *	*	*	* *
* *	*	* *	* *
Rubeus	*Fortuna Major*	*Amissio*	*Fortuna Minor*

Da queste Quattro Madri, adesso, si derivano quattro figure, chiamate *Le Quattro Figlie*, nel modo seguente. I punti piú in alto della Prima Madre saranno i punti piú in alto della Prima Figlia. I punti corrispondenti, cioè quelli della prima fila, della Seconda Madre, saranno i secondi punti della Prima Figlia. La stessa prima fila di punti della Terza Madre costituirà la terza fila di punti della Prima Figlia. Cosí pure, la prima fila di punti della Quarta Madre diventerà la quarta fila di punti della Prima Figlia. La stessa regola vale per tutte le altre figure. Le seconde file di punti delle quattro Madri formeranno la Seconda Figlia. Le terze file di punti delle Quattro Madri formeranno la Terza Figlia, e le quarte file di punti delle Quattro Madri formeranno la Quarta Figlia.

GEOMANTICHE

Sigillo	Nome del Signore	Pianeta che governa la risposta		Segno dello Zodiaco	
	Bartzabel	Marte	♂	♈	*Aries*
	Kedemel	Venere	♀	♉	*Taurus*
	Taphthartharath	Mercurio	☿	♊	*Gemini*
	Chasmodai	Luna	☽	♋	*Cancer*
	Sorath	Sole	☉	♌	*Leo*
	Taphthartharath	Mercurio	☿	♍	*Virgo*
	Kedemel	Venere	♀	♎	*Libra*
	Bartzabel	Marte	♂	♏	*Scorpio*
	Hismael	Giove	♃	♐	*Sagittarius*
	Zazel	Saturno	♄	♑	*Capricornus*
	Zazel	Saturno	♄	♒	*Aquarius*
	Hismael	Giove	♃	♓	*Pisces*
	Zazel e Bartzabel	Saturno e Marte	♄ ♂	☋	*Cauda Draconis*
	Hismael e Kedemel	Giove e Venere	♃ ♀	☊	*Caput Draconis*
	Sorath	Sole	☉	♌	*Leo*
	Chasmodai	Luna	☽	♋	*Cancer*

[NOTA: Quando si attribuiscono le figure geomantiche all'Albero della Vita, le due figure saturniane rappresentano i Tre Superni. Le figure planetarie vengono assegnate ai *Sephiroth* ap-

ATTRIBUZIONI

Elemento	Figura Geomantica	Nome e Significato della Figura
Fuoco		PUER (un bambino, giallo, senza barba).
Terra		AMISSIO (perdita).
Aria		ALBUS (bianco, chiaro).
Acqua		POPULUS (popolo, congregazione).
Fuoco		FORTUNA MAJOR (fortuna maggiore, aiuto, entrata).
Terra		CONJUNCTIO (congiunzione, assemblea).
Aria		PUELLA (una bambina, bellissima).
Acqua		RUBEUS (rosso, rossiccio).
Fuoco		ACQUISITIO (acquisizione).
Terra		CARCER (prigione, legame).
Aria		TRISTITIA (tristezza, croce).
Acqua		LAETITIA (gioia, ilarità, salute, barbuto).
Fuoco		CAUDA DRACONIS (soglia inferiore, uscita).
Terra		CAPUT DRACONIS (cuore, soglia superiore, entrata).
Fuoco		FORTUNA MINOR (fortuna minore, aiuto, uscita).
Acqua		VIA (via, viaggio).

propriati, mentre *Caput* e *Cauda Draconis* indicano *Malkuth*. - I.R.].

PIANO DELLA DIVINAZIONE GEOMANTICA

15 punti	dispari	*	*Fortuna Minor*
15 punti	dispari	*	
16 punti	pari	* *	
14 punti	pari	* *	
15 punti	dispari	*	*Amissio*
16 punti	pari	* *	
15 punti	dispari	*	
14 punti	pari	* *	
12 punti	pari	* *	*Fortuna Major*
6 punti	pari	* *	
9 punti	dispari	*	
7 punti	dispari	*	
10 punti	pari	* *	*Rubeus*
11 punti	dispari	*	
10 punti	pari	* *	
10 punti	pari	* *	

	Madri			
	4ª	3ª	2ª	1ª
Prima Figlia — i 4 punti piú in alto	* *	* *	*	*
Seconda Figlia — i 4 punti successivi	*	* *	* *	*
Terza Figlia — i 4 punti successivi	* *	*	*	* *
Quarta Figlia — i 4 ultimi punti	* *	*	* *	* *
	Rubeus	*Fort. Major*	*Amissio*	*Fort. Minor*

Applicando la regola suindicata, le Quattro Figlie saranno le seguenti:

4ª	3ª	2ª	1ª
* *	* *	*	*
* *	*	* *	*
*	*	* *	* *
* *	* *	*	* *
Albus	*Conjunctio*	*Carcer*	*Fortuna Minor*

Per comodità del principiante, queste vengono ora trascritte sulla sinistra delle Quattro Madri, in un'unica fila, da destra a sinistra.

Le Quattro Figlie				Le Quattro Madri			
8ª	7ª	6ª	5ª	4ª	3ª	2ª	1ª
* *	* *	*	*	* *	* *	*	*
* *	*	* *	*	*	* *	* *	*
*	*	* *	* *	* *	*	*	* *
* *	* *	*	* *	* *	*	* *	* *
Albus	*Conjunctio*	*Carcer*	*Fort. Minor*	*Rubeus*	*Fort. Major*	*Amissio*	*Fort. Minor*

Da queste figure, ora se ne devono trarre altre quattro, che possono venire chiamate *le Quattro Risultanti*, o le Quattro Nipoti. Saranno le figure 9ª, 10ª, 11ª, 12ª dell'intero schema. La Nona Figura è formata dai punti della prima e della seconda figura comparate. La Decima dalla terza e dalla quarta, l'Undecima dalla quinta e dalla sesta, la Dodi-

cesima dalla settima e dall'ottava. La regola consiste nel comparare o sommare insieme i punti delle linee corrispondenti. Se, per esempio, la prima linea della Prima Madre consiste di un punto, e la prima linea della Seconda Madre consiste egualmente di un punto, i due punti vengono sommati insieme, e poiché danno un numero pari, si segnano due pnti per la prima linea della Risultante. Se la somma dei punti è dispari, si segna un solo punto per la figura risultante. La Nona figura è cosí formata:

2ª Fig.	1ª Fig.		
*	*	I punti piú in alto, sommati, danno 2:	* *
* *	*	I secondi punti, sommati, danno 3:	*
*	* *	I terzi punti, sommati, danno 3:	*
* *	* *	I punti piú in basso, sommati, danno 4:	* *
			Conjunctio

Le altre Risultanti vengono calcolate esattamente nello stesso modo:

Le Quattro Figlie				Le Quattro Madri			
8ª	7ª	6ª	5ª	4ª	3ª	2ª	1ª
* *	* *	*	*	* *	* *	*	*
* *	*	* *	*	*	* *	* *	*
*	*	* *	* *	* *	*	*	* *
* *	* *	*	* *	* *	*	* *	* *
Albus	*Conjunctio*	*Carcer*	*Fort. Minor*	*Rubeus*	*Fort. Major*	*Amissio*	*Fort. Minor*

In questo modo si ottengono le Quattro Risultanti:

12ª	11ª	10ª	9ª
* *	* *	* *	* *
*	*	*	*
* *	* *	*	*
* *	*	*	* *
Rubeus	*Acquisitio*	*Caput Draconis*	*Conjunctio*

Sono cosí completate le dodici Figure principali dello schema geomantico di Divinazione. Corrispondono alle 12 Case Astrologiche del Cielo, con le quali verranno poi comparate.

Capitolo III

Per facilitare al Divinatore la formulazione di un giudizio sulle condizioni generali dello schema di 12 figure ottenute finora, solitamente si deducono da esse altre tre figure sussidiarie. Queste tre hanno un'importanza minore delle prime dodici, e non vanno affatto considerate come componenti dello schema, ma soltanto come aiuti per il giudizio generale. Queste tre figure supplementari vengono chiamate Testimone di Destra, Testimone di Sinistra e Giudice.

I due Testimoni non hanno significato nella Divinazione, se non in quanto costituiscono le radici da cui deriva la figura chiamata Giudice. Il Testimone di Destra si forma dalla 9ª e dalla 10ª figura, comparando i punti nel modo indicato piú sopra per la formazione delle Risultanti. Il Testimone di Sinistra rappresenta, allo stesso modo, la combinazione dell'11ª e della 12ª figura. A sua volta, il Giudice viene formato esattamente nell'identica maniera dai Due Testimoni, e perciò è una sintesi dell'intera figura. Se è buono, la figura è buona e il giudizio sarà favorevole; e viceversa. Dalla natura della formazione della 15ª figura, il Giudice, deve consistere sempre di un numero di punti pari, mai dispari. Ciò, sommando le quattro linee di punti che formano il Giudice, il risultato deve essere sempre un numero pari. Se il giudice fosse una figura di punti dispari, allora è evidente che nei calcoli è stato commesso un errore.

Qualche volta si usa il Riconciliatore, una 16ª figura, per completare il Giudizio, combinando il Giudice con la Figura della particolare Casa pertinente alla domanda. Nello schema precedente, il Giudice formato è *Populus*, e la Seconda Figura è *Amissio*: la loro combinazione dà di nuovo *Amissio*.

Per scoprire dove cadrà ⊕, la Parte della Fortuna, bisogna sommare tutti i punti delle prime dodici figure, quindi dividere tale numero per dodici, e collocare la Parte della Fortuna insieme alla figura corrispondente al resto. Se non vi è resto, cadrà sulla 12ª Figura. La Parte della Fortuna è un simbolo di denaro, i contanti appartenenti all'Interrogan-

te, ed ha la massima importanza in tutte le questioni finanziarie.

Capitolo IV

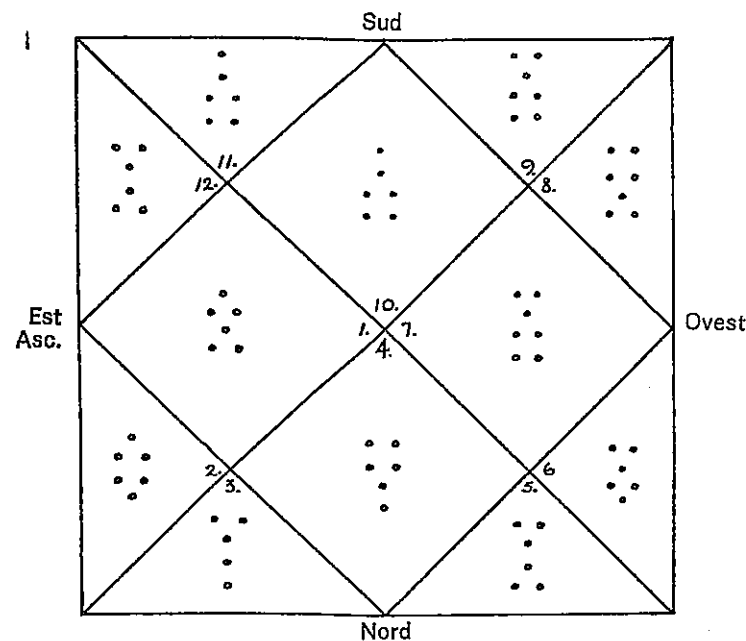
Ecco in breve il significato delle 12 Case del Cielo:

Prima Casa (Ascendente)	Vita, salute, interrogante, ecc.
Seconda Casa	Denaro, proprietà, valore personale.
Terza Casa	Fratelli, sorelle, notizie, brevi viaggi, ecc.
Quarta Casa	Padre, proprietà terriera, eredità. Tomba, fine.
Quinta Casa	Figli, piacere, feste, speculazione.
Sesta Casa	Servitori, malattia, zii e zie, piccoli animali.
Settima Casa	Amore, matrimonio, marito o moglie. Società e associazioni, nemici pubblici, cause legali.
Ottava Casa	Morti, testamenti, eredità; dolore, ansia. Patrimoni di defunti.
Nona Casa	Lunghi viaggi, viaggi per mare. Scienza, religione, arte, visioni e divinazioni.
Decima Casa	Madre. Rango ed onori, commercio o professione, autorità, impiego, e in generale posizione nel mondo.
Undicesima Casa	Amici, speranze e desideri.
Dodicesima Casa	Angosce, paure, punizioni, nemici segreti, istituzioni, pericoli invisibili, restrizione.

Le Dodici Figure dello Schema Geomantico calcolato in precedenza devono quindi essere attribuite a una mappa delle Dodici Case del Cielo, e vi vengono collocate.

La *Prima* Figura va nella *Decima* Casa.
La *Seconda* Figura va nella *Prima* Casa.
La *Terza* Figura va nella *Quarta* Casa.
La *Quarta* Figura va nella *Settima* Casa.

La *Quinta* Figura va nell'*Undecima* Casa.
La *Sesta* Figura va nella *Seconda* Casa.
La *Settima* Figura va nella *Quinta* Casa.
L'*Ottava* Figura va nell'*Ottava* Casa.
La *Nona* Figura va nella *Dodicesima* Casa.
La *Decima* Figura va nella *Terza* Casa.
L'*Undecima* Figura va nella *Sesta* Casa.
La *Dodicesima* Figura va nella *Nona* Casa.

Quindi, le figure derivate dai calcoli nell'esempio indicato occupano in questo modo una mappa geomantica:

Capitolo V

[NOTA: Ometto qui una serie di interpretazioni basate sull'uso dei Due Testimoni e del Giudice. Personalmente, li ho trovati inattendibili, in quanto forniscono risposte in totale contrasto con la divinazione ricavata dalle letture che seguono. La loro origine medievale appare chiara, e non torna a merito del sistema. I dati seguenti, che vanno studiati accuratamente, forniranno gli autorevoli dati fondamentali che permetteranno allo studente una divinazione accurata. - I.R.].

Segue una serie di Tavole generali delle Sedici Figure nelle Dodici Case, per facilitare la formazione di un giudizio generale dello Schema. Per ogni Figura viene indicato l'effetto generale della sua collocazione nelle varie Case della Mappa del Cielo.

Perciò, prendendo la Casa che indica la fine o il risultato della questione, la Quarta Casa, ecc., e notando quali figure vi si collocano, lo studente può trovare, per mezzo di queste Tavole, l'effetto generale di tale posizione.

ACQUISITIO

Buono generalmente per profitto e guadagno.

Ascendente	Felicità, successo in tutto.
Seconda Casa	Molto prospero.
Terza Casa	Favore e ricchezza.
Quarta Casa	Buona fortuna e successo.
Quinta Casa	Buona riuscita.
Sesta Casa	Buono... soprattutto se concorde con la Quinta.
Settima Casa	Piuttosto buono.
Ottava Casa	Piuttosto buono, ma non molto. Il malato morirà.
Nona Casa	Buono per tutte le domande.
Decima Casa	Buono per le cause legali. Molto prospero.
Undecima Casa	Buono in tutto.
Dodicesima Casa	Cattivo, dolore e perdita.

AMISSIO

Buono per perdita di sostanze e qualche volta per l'amore; ma *molto cattivo* per il guadagno.

Ascendente	Cattivo in tutto, tranne per i prigionieri.
Seconda Casa	Molto cattivo per il denaro, ma buono per l'amore.
Terza Casa	Brutta conclusione... tranne per le liti.
Quarta Casa	Cattivo in tutto.
Quinta Casa	Cattivo, tranne per l'agricoltura.
Sesta Casa	Piuttosto cattivo per l'amore.
Settima Casa	Molto buono per l'amore, altrimenti cattivo.
Ottava Casa	Eccellente in tutto.
Nona Casa	Cattivo in tutto.
Decima Casa	Cattivo, tranne per i favori femminili.
Undecima Casa	Buono per l'amore, altrimenti cattivo.
Dodicesima Casa	Cattivo in tutto.

FORTUNA MAJOR

Buono per il guadagno in tutte le cose in cui una persona ha speranza di vincere.

Ascendente	Buono, tranne per i segreti.
Seconda Casa	Buono, tranne per le cose tristi.
Terza Casa	Buono in tutto.
Quarta Casa	Buono in tutto, ma malinconico.
Quinta Casa	Ottimo in tutto.
Sesta Casa	Ottimo, tranne per i bagordi.
Settima Casa	Buono in tutto.
Ottava Casa	Moderatamente buono.
Nona Casa	Ottimo.
Decima Casa	Estremamente buono. Rivolgersi ai superiori.
Undecima Casa	Ottimo.
Dodicesima Casa	Buono in tutto.

FORTUNA MINOR

Buono in tutte le cose in cui una persona desidera procedere speditamente.

Ascendente	Rapidità nella vittoria e nell'amore, ma collerico.
Seconda Casa	Molto buono.
Terza Casa	Buono, ma collerico.
Quarta Casa	Fretta; piuttosto cattivo, tranne per la pace.
Quinta Casa	Buono in tutto.
Sesta Casa	Medio in tutto.
Settima Casa	Cattivo, tranne per la guerra o l'amore.
Ottava Casa	Generalmente cattivo.
Nona Casa	Buono, ma collerico.
Decima Casa	Buono, tranne per la pace.
Undecima Casa	Buono, specialmente per l'amore.
Dodicesima Casa	Buono, eccetto per i cambiamenti o i corteggiamenti.

LAETITIA

Buono per la gioia, presente o futura.

Ascendente	Buono, tranne in guerra.
Seconda Casa	Malsano.
Terza Casa	Cattivo.
Quarta Casa	Generalmente buono.
Quinta Casa	Eccellente.
Sesta Casa	Generalmente cattivo.
Settima Casa	Indifferente.
Ottava Casa	Generalmente cattivo.
Nona Casa	Ottimo.
Decima Casa	Buono, piú in guerra che in pace.
Undecima Casa	Buono in tutto.
Dodicesima Casa	Generalmente cattivo.

TRISTITIA

Cattivo quasi in tutto.

Ascendente	Medio, ma buono per i tesori e le fortificazioni.
Seconda Casa	Medio, ma buono per fortificare.
Terza Casa	Cattivo in tutto.
Quarta Casa	Cattivo in tutto.
Quinta Casa	Pessimo.
Sesta Casa	Cattivo, tranne per le baldorie.
Settima Casa	Cattivo solo per eredità e magia.
Ottava Casa	Cattivo, ma buono per i segreti.
Nona Casa	Cattivo, tranne per la magia.
Decima Casa	Cattivo, tranne per le fortificazioni.
Undecima Casa	Cattivo in tutto.
Dodicesima Casa	Cattivo, ma buono per magia e tesori.

PUELLA

Buono per tutte le domande, in particolare quelle riguardanti le donne.

Ascendente	Buono, tranne in guerra.
Seconda Casa	Ottimo.
Terza Casa	Buono.
Quarta Casa	Indifferente.
Quinta Casa	Ottimo, ma stare attenti agli aspetti.
Sesta Casa	Buono, ma specialmente per le baldorie.
Settima Casa	Buono, tranne in guerra.
Ottava Casa	Buono.
Nona Casa	Buono per la musica. Altrimenti, soltanto medio.
Decima Casa	Buono per la pace.
Undecima Casa	Buono, e amore di donna.
Dodicesima Casa	Buono in tutto.

PUER

Cattivo per quasi tutte le domande, tranne quelle che si riferiscono alla guerra o all'amore.

Ascendente	Indifferente; migliore in guerra.
Seconda Casa	Buono, ma con affanni.
Terza Casa	Buona fortuna.
Quarta Casa	Cattivo, tranne in guerra e in amore.
Quinta Casa	Mediocremente buono.
Sesta Casa	Medio.
Settima Casa	Cattivo, tranne in guerra.
Ottava Casa	Cattivo, tranne in amore.
Nona Casa	Cattivo, tranne in guerra.
Decima Casa	Piuttosto cattivo, ma buono per amore e guerra. Medio per molte altre cose.
Undecima Casa	Medio; buon favore.
Dodicesima Casa	Molto buono in tutto.

RUBEUS

Cattivo in tutto ciò che è bene e buono in tutto ciò che è male.

Ascendente	Distrugge la figura se cade qui. Rende il giudizio privo di valore.
Seconda Casa	Cattivo per tutte le domande.
Terza Casa	Cattivo, tranne per i salassi.
Quarta Casa	Cattivo, tranne per guerra e fuoco.
Quinta Casa	Cattivo, tranne per l'amore e la semina.
Sesta Casa	Cattivo, tranne per i salassi.
Settima Casa	Cattivo, tranne per guerra e fuoco.
Ottava Casa	Cattivo.
Nona Casa	Pessimo.
Decima Casa	Dissoluto. Amore, fuoco.
Undecima Casa	Cattivo, tranne per i salassi.
Dodicesima Casa	Cattivo in tutto.

ALBUS

Buono per il profitto, e per entrare in un luogo o per intraprendere qualcosa di nuovo.

Ascendente	Buono per il matrimonio. Mercuriale. Pace.
Seconda Casa	Buono in tutto.
Terza Casa	Molto buono.
Quarta Casa	Molto buono, tranne in guerra.
Quinta Casa	Buono.
Sesta Casa	Buono in tutto.
Settima Casa	Buono, tranne in guerra.
Ottava Casa	Buono.
Nona Casa	Un messaggero porta una lettera.
Decima Casa	Eccellente in tutto.
Undecima Casa	Molto buono.
Dodicesima Casa	Meravigliosamente buono.

CONJUNCTIO

Buono con il buono, o cattivo con il cattivo. Recupero di cose perdute.

Ascendente	Buono con buono, cattivo con cattivo.
Seconda Casa	Generalmente buono.
Terza Casa	Buona fortuna.
Quarta Casa	Buono, tranne per la salute; vedere l'8ª Casa.
Quinta Casa	Medio.
Sesta Casa	Buono solo per l'immoralità.
Settima Casa	Piuttosto buono.
Ottava Casa	Cattivo; morte.
Nona Casa	Discreto.
Decima Casa	Per l'amore, buono. Per le malattie, cattivo.
Undecima Casa	Buono in tutto.
Dodicesima Casa	Medio. Cattivo per i prigionieri.

CARCER

Generalmente cattivo. Ritardi, legami, blocchi, restrizioni.

Ascendente	Cattivo, tranne per fortificare un luogo.
Seconda Casa	Buono per questioni saturnine, altrimenti cattivo.
Terza Casa	Cattivo.
Quarta Casa	Buono solo per la malinconia.
Quinta Casa	Arrivo di una lettera entro tre giorni. Cattivo.
Sesta Casa	Pessimo.
Settima Casa	Cattivo.
Ottava Casa	Pessimo.
Nona Casa	Cattivo in tutto.
Decima Casa	Cattivo, tranne per i tesori nascosti.
Undecima Casa	Molta ansia.
Dodicesima Casa	Piuttosto buono.

CAPUT DRACONIS

Buono con buono, cattivo con cattivo. Dà buone prospettive di guadagno.

Ascendente	Buono in tutto.
Seconda Casa	Buono.
Terza Casa	Ottimo.
Quarta Casa	Buono, tranne in guerra.
Quinta Casa	Ottimo.
Sesta Casa	Buono solo per l'immoralità.
Settima Casa	Buono specialmente per la pace.
Ottava Casa	Buono.
Nona Casa	Ottimo.
Decima Casa	Buono in tutto.
Undecima Casa	Buono per la chiesa e i successi ecclesiastici.
Dodicesima Casa	Non molto buono.

CAUDA DRACONIS

Buono con cattivo, e cattivo con buono. Buono per le perdite e per uscire da un affare.

Ascendente	Distrugge la figura, se cade qui. Rende il giudizio privo di valore.
Seconda Casa	Pessimo.
Terza Casa	Cattivo in tutto.
Quarta Casa	Buono, soprattutto per la conclusione della faccenda.
Quinta Casa	Pessimo.
Sesta Casa	Piuttosto buono.
Settima Casa	Cattivo, guerra e incendio.
Ottava Casa	Non buono, tranne per la magia.
Nona Casa	Buono solo per la scienza. Cattivo per i viaggi. Rapina.
Decima Casa	Cattivo, tranne nelle attività relate al fuoco.
Undecima Casa	Cattivo, tranne per i favori.
Dodicesima Casa	Piuttosto buono.

VIA

Lesivo in generale per le altre figure favorevoli, ma buono per viaggi per terra e per mare.

Ascendente	Cattivo, tranne per i prigionieri.
Seconda Casa	Indifferente.
Terza Casa	Ottimo in tutto.
Quarta Casa	Buono in tutto, tranne per l'amore.
Quinta Casa	Buono per i viaggi.
Sesta Casa	Cattivo.
Settima Casa	Piuttosto buono, soprattutto per i viaggi.
Ottava Casa	Cattivo.
Nona Casa	Indifferente. Buono per i viaggi.
Decima Casa	Buono.
Undecima Casa	Ottimo.
Dodicesima Casa	Eccellente.

POPULUS

Talvolta buono e talvolta cattivo; buono con buono, e cattivo con cattivo.

Ascendente	Buono per i matrimoni.
Seconda Casa	Mediocremente buono.
Terza Casa	Piú buono che cattivo.
Quarta Casa	Buono in tutto, tranne per l'amore.
Quinta Casa	Buono quasi in tutto.
Sesta Casa	Buono.
Settima Casa	Buono in guerra; altrimenti, medio.
Ottava Casa	Cattivo.
Nona Casa	Buono per le lettere.
Decima Casa	Buono.
Undecima Casa	Buono in tutto.
Dodicesima Casa	Pessimo.

Capitolo VI

Per « dignità essenziale » s'intende la forza di una Figura quando si trova in una particolare Casa. Perciò una figura è *fortissima* quando è in quella che viene chiamata la sua Casa, *molto forte* quando è all'Esaltazione, *forte* nella sua Triplicità, *molto debole* nella sua Caduta e *debolissima* nel suo Detrimento. Una figura è in Caduta quando si trova in una casa opposta a quella della sua esaltazione, ed è in detrimento quando è opposta alla sua casa.

Le Figure Geomantiche, essendo attribuite ai Pianeti e ai Segni dello Zodiaco, sono in dignità secondo le regole dell'Astrologia. Vale a dire, seguono le dignità dei loro Pianeti Dominanti, considerando le Dodici Case del Cielo corrispondenti ai Dodici Segni. Quindi, l'Ascendente o Prima Casa corrisponde ad *Aries*; la Seconda Casa a *Taurus;* la Terza Casa a *Gemini*, e cosí via fino alla Dodicesima, corrispondente a *Pisces*. Quindi le figure di Marte saranno forti nella Prima Casa, ma deboli nella Settima, e cosí via.

Segno	Signore	Elemento	Esaltazione	Caduta	Detrimento	Forte
Aries	Marte	Fuoco	Sole	Saturno	Venere	Giove
Taurus	Venere	Terra	Luna	—	Marte	Giove
Gemini	Mercurio	Aria	—	—	Giove	Saturno
Cancer	Luna	Acqua	Giove	Marte	Saturno	Mercurio
Leo	Sole	Fuoco	—	—	Saturno	Marte
Virgo	Mercurio	Terra	Mercurio	Venere	Giove	Saturno
Libra	Venere	Aria	Saturno	Sole	Marte	Giove
Scorpio	Marte	Acqua	—	Luna	Venere	Sole
Sagittarius	Giove	Fuoco	—	—	Mercurio	Venere
Capricornus	Saturno	Terra	Marte	Giove	Luna	Mercurio
Aquarius	Saturno	Aria	—	—	Sole	—
Pisces	Giove	Acqua	Venere	Mercurio	Mercurio	—

Caput Draconis è forte nelle dignità di Giove e di Venere.

Cauda Draconis è forte nelle dignità di Saturno e di Marte.

Bisogna ricordare sempre che se le figure *Rubeus* o *Cauda Draconis* cadono nell'Ascendente, o Prima Casa, la Figura non è idonea per il Giudizio e deve essere annullata senza esaminarla. Non si deve costruire un'altra figura per la domanda prima che siano trascorse almeno due ore.

Dopo avere scrupolosamente disposto la figura come su una Mappa del Cielo, com'è stato mostrato prima, nota per prima cosa a quale Casa è pertinente la domanda. Poi guarda i Testimoni e il Giudice, per vedere se quest'ultimo è favorevole o no, e in qual modo particolare lo è. Trascrivilo.

Quindi osserva quale Figura cade della Casa richiesta. Osserva inoltre se passa o salta, cioè se è presente in un'altra Casa o in piú d'una. Si devono considerare anche queste: per esempio, se la domanda riguarda denaro rubato e la figura della Seconda Casa si trova anche nella Sesta, questo può indicare che il ladro è un servitore.

Consulta poi la Tavola delle Figure nelle Case, e guarda cosa significa la Figura nella Casa in esame. Scrivi anche questo. Quindi guarda la Tavola che indica la forza delle figure in quella Casa. Quindi, applica le regole astrologiche

degli aspetti tra le Case, notando quali case sono in Sestile, Quintile, Quadrato, Trigono, ecc. Scrivi il « Buono » da una parte e il « Cattivo » dall'altra, annotando inoltre se tali figure sono « forti » o « deboli », di natura « amica » od « ostile » nei confronti della Casa in questione. Ricorda che, quando si considerano gli aspetti tra le Case, vi sono due Direzioni, Destra e Sinistra. L'aspetto destro è *contrario* alla successione naturale delle Case; il sinistro non lo è.

Aggiungi quindi il significato della figura nella Quarta Casa, che indica come andrà a finire la cosa. Può esserti di aiuto formare una Figura come Riconciliatore, dalla Figura nella Casa richiesta e il Giudice, annotando la figura che ne risulta e constatando se per natura è in armonia con una delle altre o con entrambe. Ora esamina tutto ciò che hai scritto, e secondo l'equilibrio tra « buono » e « cattivo », formula il giudizio finale.

Inoltre, per le questioni finanziarie, guarda anche dove cade la Parte della Fortuna.

Per esempio, consideriamo la Figura costruita in precedenza e formuliamo da essa un giudizio per « Perdita di denaro negli affari ».

Populus è il Giudice, e vediamo che nelle questioni di denaro, che riguardano la Seconda Casa, significa « Mediocremente buono ». La domanda, nel suo complesso, è della natura della Seconda Casa, dove troviamo *Carcer*. Poi scopriamo che qui *Carcer* è « Cattivo », perché indica ostacoli e ritardi. La Parte della Fortuna è nell'Ascendente, con *Amissio*, il che significa perdita a causa di un errore dell'Interrogante, e perdita a causa dell'Interrogante stesso.

La Figura di *Amissio* non passa in un'altra casa, quindi non influisce sulla domanda. *Carcer*, nella Seconda Casa non è né « forte » né « debole »; la sua forza per il male è media. Le figure in Sestile e in Trigono della Seconda Casa sono *Conjunctio, Fortuna Maior, Fortuna Minor* e *Acquisitio*, tutte figure « buone », soccorrevoli e di natura « amichevole ». Questo significa aiuto benintenzionato da parte di amici. Le figure in Quadrato e in Opposizione con la Seconda Casa

sono *Fortuna Minor, Conjunctio* e *Albus*, che non sono ostili a *Carcer*, e perciò mostrano una « opposizione non molto grande ».

La figura nella Quarta Casa è *Fortuna Major*, che mostra una buona conclusione, ma non ansie. Formiamo ora un Riconciliatore tra la figura della Seconda Casa, che è *Carcer*, e il Giudice, *Populus*, che produce di nuovo *Carcer*, una figura non contrastante, che denota ritardo, ma aiuta i desideri dell'Interrogante. Ora esaminiamo il tutto:

1. Medio.
2. Cattivo e ostacoli, ritardo.
3. Perdita causata dall'Interrogante.
4. Forza per il male, soltanto media.
5. Aiuto benintenzionato di amici.
6. Opposizione non molto grande da parte dei nemici.
7. Conclusione: buona, ma con ansie.
8. Ritardo, ma favorevole ai desideri dell'Interrogante.

Possiamo cosí formulare il giudizio conclusivo:

Le perdite in affari dell'Interrogante sono dovute soprattutto ai suoi errori. Dovrà sostenere una lotta lunga e difficile, ma troverà aiuto da parte di amici. Gli ostacoli cederanno gradualmente, e dopo molte ansie si rifarà delle perdite.

Riassunto delle fasi della Divinazione Geomantica

1. *Rubeus* o *Cauda Draconis* nell'Ascendente annullano la figura.
2. Nota la Casa pertinente alla domanda. Controlla se la figura in essa presente passa in un'altra Casa.
3. Forma il Giudice dai due testimoni.
4. Parte della Fortuna, se la domanda riguarda il denaro.
5. Osserva se la Figura nella Casa interessata è « forte » o « debole », e se passa o salta in qualche altra Casa.

6. Osserva le figure in Sestile e Trigono, in Quadrato e in Opposizione.
7. Osserva se sono amichevoli od ostili.
8. Osserva la figura nella Quarta Casa, che indica la conclusione o il risultato.
9. Forma un Riconciliatore dal Giudice e dalla Figura della Casa pertinente alla domanda.

[NOTA: Sebbene queste istruzioni sulla Geomanzia descrivano il procedimento eseguito completamente sulla carta con una matita, si deve ricordare che questa descrizione è solo un surrogato per la comodità dello studente poco intraprendente. Per definizione, la Geomanzia è uno schema di divinazione mediante l'Elemento Terra. Perciò lo studente che ha spirito d'iniziativa e che è attratto da questo metodo deve agire di conseguenza. Prepari perciò una quantità di terra nera, pulita e asciutta — o sabbia del deserto, se è possibile, ma non sabbia presa in riva al mare — e un vassoio o una cassetta di legno da riservarsi esclusivamente allo scopo di conservare questa terra consacrata. L'esterno della cassetta può essere decorato con sigilli o motivi simbolici in armonia con l'idea generale, e dipinto nei quattro colori di *Malkuth*. Una bacchettina sottile, appuntita per tracciare buchi o segni netti, deve quindi venire preparata e usata per eseguire le sedici file di punti o fori nella terra. Quando tutto è debitamente preparato, si deve compiere la cerimonia per consacrare la cassetta di Terra; lo studente che conosce le formule generali di consacrazione saprà esattamente ciò che deve fare.

Nella pratica divinatoria, si possono tracciare rapidamente sulla Terra, con l'apposita bacchettina, il Pentagramma d'Invocazione della Terra racchiudente il Sigillo, e le sedici file di punti da cui si formeranno le Quattro Madri. Poi, per comodità, lo studente può trasferire sulla carta queste quattro figure primarie, calcolando le restanti otto figure da collocare sulla Mappa e procedendo nel giudizio esattamente secondo le istruzioni. L'esperienza insegna che l'uso della Terra quale mezzo per formare il fondamentale legame magico tra il Divinatore iniziato e i Geni della Divinazione Geomantica è psicologicamente piú valido ed efficace dell'uso di carta e matita, e dà risultati piú soddisfacenti. - I.R.].

Libro «T» - I Tarocchi

(Comprende i Manoscritti N, O, P, Q, R
e un'Istruzione T.A.M. senza lettera)

« *Ciò che tu vedi scrivilo in un Libro, e mandalo alle Sette Dimore che sono in* Assiah ».

« *Ed io vidi alla destra di Colui che sedeva sul trono un libro suggellato con Sette Sigilli* ».

« *Ed io vidi un forte Angelo che proclamava a gran voce: "Chi è degno di aprire i Libri e di scioglierne i sigilli?"* ».

H. R. U.
IL GRANDE ANGELO È PREPOSTO ALL'OPERAZIONE DELLA SAPIENZA SEGRETA

I titoli dei simboli dei Tarocchi

1. L'*Asso di Bastoni* è chiamato la *Radice dei Poteri del Fuoco.*
2. L'*Asso di Spade* è chiamato la *Radice dei Poteri dell'Aria.*
3. L'*Asso di Pentacoli* è chiamato la *Radice dei Poteri della Terra.*
4. L'*Asso di Coppe* è chiamato la *Radice dei Poteri dell'Acqua.*
5. Il *Cavaliere di Bastoni* è chiamato il *Signore della Fiamma e del Lampo*, il *Re degli Spiriti del Fuoco.*
6. La *Regina di Bastoni* è la *Regina dei Troni di Fiamme.*
7. Il *Re di Bastoni* è il *Principe del Carro di Fuoco.*
8. Il *Fante di Bastoni* è la *Principessa della Fiamma Lucente*, e la *Rosa del Palazzo del Fuoco.*
9. Il *Cavaliere di Coppe* è il *Signore delle Onde e delle Acque*, e il *Re degli Eserciti del Mare.*
10. La *Regina di Coppe* è la *Regina dei Troni delle Acque.*
11. Il *Re di Coppe* è il *Principe del Carro delle Acque.*
12. Il *Fante di Coppe* è la *Principessa delle Acque e il Loto.*
13. Il *Cavaliere di Spade* è il *Signore del Vento e della Brezza*, il *Re degli Spiriti dell'Aria.*
14. La *Regina di Spade* è la *Regina dei Troni dell'Aria.*
15. Il *Re di Spade* è il *Principe dei Carri del Vento.*

16. Il *Fante di Spade* è la *Principessa dei Venti Turbinosi, il Loto del Palazzo dell'Aria.*
17. Il *Cavaliere di Pentacoli* è il *Signore dell'Ampia Terra Fertile, Re degli Spiriti della Terra.*
18. La *Regina di Pentacoli* è la *Regina dei Troni della Terra.*
19. Il *Re di Pentacoli* è il *Principe del Carro della Terra.*
20. Il *Fante di Pentacoli* è la *Principessa delle Colline Echeggianti*, la *Rosa del Palazzo della Terra.*

N.	Carta	Signore di	Decano	In
21	5 di Bastoni	Lotta	♄	♌
22	6 di Bastoni	Vittoria	♃	♌
23	7 di Bastoni	Valore	♂	♌
24	8 di Pentacoli	Prudenza	☉	♍
25	9 di Pentacoli	Guadagno materiale	♀	♍
26	10 di Pentacoli	Ricchezza	☿	♍
27	2 di Spade	Pace ristabilita	☽	♎
28	3 di Spade	Angoscia	♄	♎
29	4 di Spade	Riposo dalla lotta	♃	♎
30	5 di Coppe	Perdita di piacere	♂	♏
31	6 di Coppe	Piacere	☉	♏
32	7 di Coppe	Successo illusorio	♀	♏
33	8 di Bastoni	Rapidità	☿	♐
34	9 di Bastoni	Grande forza	☽	♐
35	10 di Bastoni	Oppressione	♄	♐
36	2 di Pentacoli	Cambiamento armonioso	♃	♑
37	3 di Pentacoli	Lavori materiali	♂	♑
38	4 di Pentacoli	Potere terreno	☉	♑
39	5 di Spade	Sconfitta	☿	♒
40	6 di Spade	Successo meritato	☿	♒
41	7 di Spade	Sforzo instabile	☽	♒
42	8 di Coppe	Successo abbandonato	♄	♓
43	9 di Coppe	Felicità materiale	♃	♓
44	10 di Coppe	Successo perpetuo	♂	♓
45	2 di Bastoni	Dominio	♂	♈
46	3 di Bastoni	Forza consolidata	☉	♈
47	4 di Bastoni	Opera compiuta	♀	♈
48	5 di Pentacoli	Affanni materiali	☿	♉

N.	Carta	Signore di	Decano	In
49	6 di Pentacoli	Successo materiale	☽	♉
50	7 di Pentacoli	Successo incompiuto	♄	♉
51	8 di Spade	Forza sminuita	♃	♊
52	9 di Spade	Disperazione e crudeltà	♂	♊
53	10 di Spade	Rovina	☉	♊
54	2 di Coppe	Amore	♀	♋
55	3 di Coppe	Abbondanza	☿	♋
56	4 di Coppe	Piacere misto	☽	♋

N.	Carta	I 22 Arcani del Libro	Lettera	Attribuzione
57	*Matto*	Lo Spirito dell'Etere	א	🜁
58	*Mago* o *Bagatto*	Il Mago del Potere	ב	☿
59	*Papessa* o *Grande Sacerdotessa*	La Sacerdotessa della Stella d'Argento	ג	☽
60	*Imperatrice*	La Figlia dei Possenti	ד	♀
61	*Imperatore*	Il Figlio del Mattino, Capo tra i Possenti	ה	♈
62	*Gerofante* o *Papa*	Il Mago degli Dei Eterni	ו	♉
63	*Innamorati*	I Figli della Voce Divina, gli Oracoli degli Dei Possenti	ז	♊
64	*Carro*	Il Figlio del Potere delle Acque, Signore del Trionfo della Luce	ח	♋
65	*Forza*	La Figlia della Spada Fiammeggiante, Colei che conduce il Leone	ט	♌
66	*Eremita*	Il Mago della Voce della Luce, il Profeta degli Dei	י	♍
67	*Ruota della Fortuna*	Il Signore delle Forze della Vita	כ	♃
68	*Giustizia*	La Figlia del Signore della Verità, la Detentrice della Bilancia	ל	♎
69	*Appeso*	Lo Spirito delle Acque Possenti	מ	🜄

N.	Carta	I 22 Arcani del Libro	Lettera	Attribuzione
70	*Morte*	Il Figlio dei Grandi Trasmutatori, il Signore delle Porte della Morte	נ	♏
71	*Temperanza*	La Figlia dei Riconciliatori, la Portatrice di Vita	ס	♐
72	*Diavolo*	Il Signore delle Porte della Materia, Figlio delle Forze del Tempo	ע	♑
73	*Torre colpita dal fulmine*	Il Signore degli Eserciti dei Potenti	פ	♂
74	*La Stella*	La Figlia del Firmamento, l'Abitatrice tra le Acque	צ	♒
75	*La Luna*	La Sovrana del Flusso e del Riflusso, Figlia dei Figli dei Possenti	ק	♓
76	*Il Sole*	Il Signore del Fuoco del Mondo	ר	☉
77	*Giudizio*	Lo Spirito del Fuoco Primevo	ש	🜂
78	*Universo* o *Mondo*	Il Grande della Notte del Tempo	ת	♄

DESCRIZIONE DEI 78 SIMBOLI DEI TAROCCHI E LORO SIGNIFICATI

Gli Assi

Primi in ordine d'apparizione sono i quattro Assi, rappresentanti la forza dello Spirito che agisce, legandoli insieme, nelle quattro scale di ogni elemento, e corrispondenti al Dominio delle Lettere del Nome nel *Kether* di ciascuno. Rappresentano la Forza Radicale. I Quattro Assi sono situati sul Polo Nord dell'Universo, dove ruotano governandone la rivoluzione, e fungendo da anello di congiunzione tra *Yetzirah* e il Piano Materiale dell'Universo.

I. La Radice dei Poteri del Fuoco

Asso di Bastoni

Una Mano bianca, angelica, radiosa che esce dalle Nubi e impugna un pesante Bastone con tre rami dei colori delle Scale e con i Sigilli delle Scale. I rami di destra e di sinistra terminano rispettivamente in tre Fiamme, e quello centrale in quattro Fiamme, dando cosí Dieci, il numero dei *Sephiroth*. Venti e Due Fiamme guizzanti o *Yod* lo circondano; corrispondono alle relative Vie. Tre cadono sotto il ramo destro, per indicare *Aleph, Mem e Shin*. Sette stanno sopra il ramo centrale, per rappresentare le lettere doppie. E tra questo e il ramo di destra ve ne sono dodici — sei sopra e sei sotto — intorno al ramo di sinistra. Il tutto è una grande Torcia Fiammeggiante. Simboleggia la forza, l'impeto, il vigore, l'energia e secondo la sua natura governa varie opere e varie domande. Rappresenta la forza naturale in contrapposizione alla Forza Invocata.

II. La Radice dei Poteri delle Acque

Asso di Coppe, o Calici

Una Mano angelica, bianca, radiosa, uscente dalle Nubi e sorreggente sul palmo una Coppa simile a quella dello Stolistes. Dalla Coppa s'innalza una fontana di Acqua limpida e scintillante; e gli spruzzi cadono da ogni lato, nell'acqua calma e limpida sottostante, dove crescono fiori di Loto e ninfee. La grande lettera *Heh* della Madre Superna è tracciata dagli spruzzi della Fontana. Simboleggia la fertilità, la produttività, la bellezza, il piacere, la felicità, eccetera.

III. La Radice dei Poteri dell'Aria

Asso di Spade

Una Mano angelica, bianca, radiosa, uscente dalle Nubi, impugna l'elsa di una Spada che sostiene una bianca, radiosa Corona celestiale, da cui pendono, a destra, il ramo d'olivo della Pace e, a sinistra, il ramo di palma della Sofferenza. Dalla sua punta cadono sei *Vau*.

Simboleggia la Forza *invocata* in contrapposizione con la Forza naturale, poiché è l'Invocazione della Spada. Rivolta verso l'alto, invoca la Divina Corona dello Splendore Spirituale. Ma rivolta verso il basso è l'invocazione della forza demoniaca, e diviene un simbolo spaventosamente malefico. Perciò rappresenta un grande potere per il bene e per il male, ma *invocato*. Rappresenta inoltre la forza vorticante, e la forza attraverso gli affanni. È l'affermazione della giustizia, e sostiene l'autorità divina; e può diventare la Spada dell'Ira, della Punizione e dell'Afflizione.

IV. La Radice dei Poteri della Terra

Asso di Pentacoli

Una Mano angelica, bianca e radiosa, che impugna un ramo di rosaio su cui sta un grande Pentacolo, formato da cinque cerchi concentrici. Il Cerchio piú interno è bianco, caricato di una Croce greca rossa. Da questo centro bianco si

dipartono 12 raggi, anch'essi bianchi, che terminano alla circonferenza e che formano una sorta di figura astrologica del Cielo.

È sormontato da un piccolo cerchio, sopra il quale sta una grande Croce di Malta, e con due ali bianche; vi sono quattro rose e due boccioli. La mano esce dalle Nubi, come negli altri tre casi. Rappresenta la materialità in tutti i sensi, buoni e cattivi, e perciò in una certa misura è illusorio. Mostra guadagni materiali, fatica, potenza, ricchezza, eccetera.

I Sedici Onori o Carte Reali

I quattro Re

I Quattro Re, o Figure montate su Destrieri, rappresentano le forze di *Yod* del Nome in ognuno dei semi, la Radice, il Padre e l'inizio delle Forze Materiali. Una forza in cui sono implicite tutte le altre, e di cui formano lo sviluppo e il compimento. Una forza rapida e violenta in azione, ma i cui effetti passano presto, e per questo simboleggiata da una figura a cavallo che galoppa rapidamente, e rivestita di un'armatura completa.

Perciò, la conoscenza della scala del Re è necessaria per l'inizio di tutte le operazioni magiche.

Le quattro Regine

Sono assise su Troni, e rappresentano le Forze della *Heh* del Nome in ognuno dei semi, la Madre, l'apportatrice della Forza materiale, una Forza che sviluppa e realizza la Forza del Re. Una forza salda e incrollabile, ma non rapida, sebbene duratura. Perciò è simboleggiata da una figura assisa su un Trono e parimenti rivestita d'armatura.

I quattro Principi

I Principi sono seduti su carri, e perciò vengono trasportati avanti. Rappresentano le Forze della *Vau* del Nome in ognuno dei semi; ognuno è il possente Figlio del Re e della Regina, che realizza l'Influsso di entrambe le Scale di Forza. Un principe, figlio di un Re e di una Regina, e tuttavia un Principe dei Principi, e un Re dei Re. Un Imperatore, il cui effetto è nel contempo rapido (sebbene meno di quello di un Re) e duraturo (sebbene meno costante di quello di una Regina). Perciò è simboleggiato come una figura trasportata da un carro, e rivestita d'armatura. Tuttavia il suo potere è illusorio, a meno che venga messo in moto da suo Padre e da sua Madre.

Le quattro Principesse

Sono i Fanti del Mazzo dei Tarocchi. Le Quattro Principesse o Amazzoni stanno saldamente da sole: non cavalcano, non sono assise in trono, e non sono trasportate da carri. Rappresentano le Forze della *Heh* finale del Nome in ognuno dei semi, e completano le influenze delle altre scale. Ognuna di esse è la possente Figlia di un Re e di una Regina: una Principessa potente e terribile. Una Regina delle Regine, un'Imperatrice, il cui effetto combina quelli del Re, della Regina e del Principe. Nel contempo violenta e permanente, è quindi simboleggiata da una figura ritta saldamente in piedi, parzialmente avvolta in drappeggi e con un'armatura parziale. Tuttavia il suo potere non esiste se non in ragione degli altri, ed essa è veramente grande e terribile materialmente, ed è il Trono delle Forze dello Spirito. Guai a chi le muoverà guerra, quando è cosí saldamente stabilita!

La Sfera d'Influenza degli Onori del Mazzo dei Tarocchi

Le Principesse governano le Quattro Parti del Cielo che stanno intorno al Polo Nord, e i rispettivi Segni Cherubici dello Zodiaco, e formano i Troni dei Poteri dei Quattro Assi.

Le Dodici Carte, 4 Re, 4 Regine e 4 Principi, governano i Domini del Cielo tra il reame delle Quattro Principesse e lo Zodiaco, come viene mostrato poi. Inoltre, collegano tra loro i Segni.

BASTONI

V. Il Signore della Fiamma e del Lampo
Il Re degli Spiriti del Fuoco

Cavaliere di Bastoni

Un Guerriero alato su un cavallo nero con coda e criniera fiammeggianti. Il Cavallo non è alato. Il Cavaliere porta un elmo alato (come gli antichi elmi scandinavi e gallici) con una Corona reale. Una corazza a scaglie e gambali pure a scaglie, e un fluente mantello scarlatto. Sopra l'elmo, sulla corazza, sui coprispalle e sui gambali porta, come stemma, una testa di Cavallo, alata e nera. Impugna un Bastone dalle estremità fiammeggianti, abbastanza simile al simbolo dell'Asso di Bastoni, ma meno pesante, e si vede inoltre il Sigillo della sua scala.

Sotto gli zoccoli scalpitanti del cavallo vi sono fiamme ondeggianti di Fuoco. È attivo, generoso, ardente, impulsivo e impetuoso. Se mal dignificato, è malvagio, crudele, meschino e brutale. Governa i Cieli celestiali dal 20° grado di *Scorpio* fino ai primi due Decani di *Sagittarius*, e questo include una parte della costellazione « Hercules » (che porta a sua volta una clava).

Fuoco del Fuoco. Re delle Salamandre.

VI. La Regina dei Troni di Fiamma

Regina di Bastoni

Una Regina incoronata con i lunghi capelli d'oro rosso, seduta in Trono, sopra le Fiamme. Porta corazza e gambali a scaglie, rivelati dalla veste. Le braccia sono seminude. Sulla corazza e sui gambali vi sono teste alate di leopardo. Lo stesso simbolo sormonta la sua corona. Al fianco sta un leopardo giacente, su cui la Regina appoggia la mano. Porta un lungo Scettro, con la pesante testa conica. Il volto è bello e risoluto.

Adattabilità, forza salda applicata a uno scopo. Dominio solido; grande potere d'attrazione, forza di comando, tutta-

via gradita. Buona e generosa quando non contrastata. Mal dignificata, ostinata, vendicativa, arrogante, tirannica, capace di scagliarsi improvvisamente senza motivo contro un altro. Governa i Cieli dall'ultimo Decano di *Pisces* al 20° grado di *Aries*, includendo una parte di Andromeda.

Acqua del Fuoco. Regina delle Salamandre.

VII. Il Principe del Carro del Fuoco

Re di Bastoni

Una figura regale con aurea Corona alata, seduta su un Carro. Ha grandi ali bianche. Si vede una ruota del suo carro. Porta corazza e gambali a scaglie, decorati di teste di Leoni alate, e lo stesso simbolo sormonta la Corona. Il carro è trainato da un leone. Le braccia sono nude, a parte i coprispalla della corazza, e porta una torcia o Bacchetta del Fuoco, simile a quella dello *Zelator Adeptus Minor*. Sotto il carro vi sono fiamme, alcune ondulate, altre salienti.

Rapido, forte, frettoloso, piuttosto violento, eppure giusto e generoso, nobile, sprezzante delle meschinità. Se mal dignificato, crudele, intollerante, prevenuto e irritabile. Governa il Cielo dall'ultimo decano di *Cancer* al 2° decano di *Leo*. Perciò include anche gran parte di *Leo Minor*.

Aria del Fuoco. Principe e Imperatore delle Salamandre.

VIII. La Principessa della Fiamma Lucente
La Rosa del Palazzo del Fuoco

Fante di Bastoni

Una donna forte e bella, con i fluenti capelli rosso-dorati, abbigliata come un'Amazzone. Le spalle, le braccia, il petto e le ginocchia sono nudi. Indossa un corto gonnellino che le arriva alle ginocchia. Intorno alla vita porta un'alta cintura di scaglie metalliche, stretta ai fianchi, larga davanti e dietro, e con una testa alata di Tigre nella parte anteriore. Ha un elmo corinzio, con una corona, e un lungo pennacchio, sormontato anch'esso da una testa di tigre, e lo stesso simbolo forma la fibbia dei gambali di scaglie metalliche.

Un mantello foderato di pelle di Tigre le ricade dalle spalle. La mano destra è posata su un piccolo Altare di bronzo o d'oro, ornato di teste di Arieti, da cui s'innalzano fiamme di Fuoco. La mano sinistra è appoggiata a un bastone lungo e pesante, piú massiccio all'estremità inferiore dove è posto il sigillo. Dall'intera lunghezza balzano fiamme ascendenti. Questo Bastone o torcia è molto piú lungo di quello portato dal Re o dalla Regina. Sotto i piedi piantati saldamente vi sono Fiamme di Fuoco.

Intelligenza, coraggio, bellezza, forza, collera impulsiva o amore impulsivo, desiderio di potere, entusiasmo, vendetta.

Se mal dignificata è superficiale, teatrale, crudele, instabile, prepotente. Governa il cielo su un quadrante della parte intorno al Polo Nord.

Terra del Fuoco. Principessa e Imperatrice delle Salamandre. Trono dell'Asso di Bastoni.

COPPE

IX. Il Signore delle Onde e delle Acque
Il Re degli Eserciti del Mare

Cavaliere di Coppe

Un Guerriero alato, giovane e bello, con i capelli sventolanti, su un Cavallo bianco, non alato. Il suo abbigliamento, in generale, è simile a quello del Cavaliere di Bastoni, ma sull'elmo, sulla corazza e sui gambali vi è il simbolo di un pavone con le ali spiegate. Tiene in mano una Coppa che porta il sigillo della Scala. Sotto le zampe del suo cavallo è il mare. Dalla coppa esce un granchio.

Elegante, poetico, venusiano, indolente, ma entusiasta quando si scuote. Mal dignificato, è sensuale, pigro e menzognero. Governa i cieli dal 20° grado di *Aquarius* al 20° di *Pisces*, inclusa la maggior parte di « Pegasus ».

Fuoco dell'Acqua. Re delle Ondine e delle Ninfe.

X. La Regina dei Troni delle Acque

Regina di Coppe

Una bellissima donna bionda, incoronata, assisa su un Trono sotto il quale vi è acqua fluente, dove fioriscono i Loti. In genere, il suo abbigliamento è simile a quello della Regina di Bastoni, ma sulla Corona, la corazza e i gambali c'è un Ibis con le ali spiegate, e accanto a lei sta lo stesso uccello, su cui appoggia la mano. Tiene in mano una Coppa, dalla quale esce un gambero. Il suo volto è sognante. Nella mano posata sull'Ibis tiene un Loto.

È immaginativa, poetica, gentile, ma tuttavia non troppo disposta a darsi molto da fare per un altro. Civettuola, gioviale, sotto l'apparenza sognante. Immaginazione piú forte del sentimento. Risente molto le altre influenze, e perciò dipende da una buona o cattiva dignificazione assai piú di molti altri simboli. Governa dal 20° grado di *Gemini* al 20° grado di *Cancer*.

Acqua dell'Acqua. Regina delle Ninfe e delle Ondine.

XI. Il Principe del Carro delle Acque

Re di Coppe

Una figura regale, alata, con corona alata, seduta su un carro trainato da un'Aquila. Sulla ruota vi è il simbolo di uno Scorpione. L'Aquila appare come stemma sulla corona, la corazza e i gambali. L'abbigliamento, in generale, è simile a quello del Re di Bastoni. Sotto il carro c'è l'acqua calma e stagnante di un Lago. L'armatura a scaglie sembra di piume. Tiene in una mano un Loto e nell'altra una Coppa, caricata con il Sigillo della sua Scala. Dalla Coppa esce un Serpente, che abbassa la testa verso le acque del Lago.

È sottile, violento, astuto, artista. Una natura ardente, sotto la calma esteriore. Potente in bene e in male, ma piú attratto dal male, se alleato con apparente Potere o Saggezza. Se mal dignificato è intensamente malefico e spietato. Governa dal 20° grado di *Libra* al 20° di *Scorpio*.

Aria dell'Acqua. Principe e Imperatore delle Ninfe e delle Ondine.

XII. La Principessa delle Acque, e il Loto del Palazzo delle Acque

Fante di Coppe

Una bella figura di Amazzone, di natura piú dolce della Principessa di Bastoni. Il suo abbigliamento è simile. Sta su un mare spumeggiante. Lontano, sulla sua destra, c'è un Delfino. Porta come emblema sull'elmo, la cintura e i gambali, un Cigno ad ali spiegate. In una mano tiene un Loto, nell'altra una coppa aperta da cui esce una Tartaruga. Il suo mantello è foderato di piumino di cigno, ed è di stoffa sottile e fluttuante.

Dolcezza, poesia, gentilezza e bontà. Immaginazione sognante, a volte indolente, e tuttavia coraggiosa se provocata. Mal dignificata è egoista e lussuriosa. Governa un quadrante del Cielo intorno a *Kether*.

Terra dell'Acqua. Principessa e Imperatrice delle Ninfe e delle Ondine. Trono dell'Asso di Coppe.

SPADE

XIII. Il Signore dei Venti e delle Brezze Il Re degli Spiriti dell'Aria

Cavaliere di Spade

Un Guerriero alato con elmo incoronato e alato, montato su un cavallo baio; il suo abbigliamento è in generale simile a quello del Cavaliere di Bastoni, ma porta come emblema una stella alata a sei punte, simile a quelle effigiate sulle teste di Castore e Polluce, i Dioscuri, i Gemelli o *Gemini* (una parte di questa costellazione è sotto il suo dominio). Impugna una Spada sguainata con il Sigillo della sua Scala sul pomo. Sotto gli zoccoli del suo cavallo vi sono nubi scure, strati turbinanti.

È attivo, acuto, sottile, fiero, delicato, coraggioso, abile,

un po' incline alla prepotenza. Tende anche a sopravvalutare le piccole cose, a meno che sia ben accompagnato. Mal accompagnato è ingannevole, tirannico e astuto. Governa dal 20° grado di *Taurs* al 20° di *Gemini*.

Fuoco dell'Aria. Re dei Silfi e delle Silfidi.

XIV. La Regina dei Troni dell'Aria

Regina di Spade

Una donna graziosa con i capelli ondulati, assisa in Trono e incoronata. Sotto il Trono vi sono nubi, cumuli grigi. Il suo abbigliamento, in generale, è simile a quello della Regina di Bastoni, ma porta come emblema una testa di bambino alata (come le teste dei Cherubini che si vedono scolpite sulle tombe). Tiene in una mano una Spada sguainata, e nell'altra una grande testa d'uomo, barbuta, appena mozzata.

Intensamente percettiva, osservazione acuta, sottile, pronta, sicura, spesso perseverante nelle cose superficiali, graziosa, amante della danza e dell'equilibrio. Mal dignificata, è crudele, astuta, ingannevole, infida, sebbene con buone apparenze. Governa dal 20° di *Virgo* al 20° di *Libra*.

Acqua dell'Aria. Regina dei Silfi e delle Silfidi.

XV. Il Principe dei Carri dei Venti

Re di Spade

Un Re alato, con una corona alata, seduto su un carro trainato da Arconi, rappresentati come giovani alati coperti da lievi drappeggi, con ali di farfalla e le teste cinte da cerchietti con Pentagrammi, e reggenti scettri sormontati da Stelle a forma di Pentagramma. Hanno ali di farfalla anche ai piedi e ai cerchietti. È abbigliato in modo simile al Re di Bastoni, ma porta come emblema una Testa angelica alata, con un Pentagramma sulla fronte. Sotto il Carro vi sono grigi nembi temporaleschi. I capelli sono lunghi e ondulati, serpentini, e le scaglie dell'armatura sono formate da vortici.

Tiene in una mano una spada sguainata, nell'altra una falce. Con la spada governa, con la falce uccide.

Pieno di idee, pensieri e progetti, diffidente, sospettoso, costante nell'amicizia e nell'inimicizia, cauto, lento, prudentissimo. Simboleggia l'Alpha e l'Omega, il Datore di Morte, che uccide con la stessa rapidità con cui crea. Mal dignificato, è aspro, maligno, infido, ostinato, e tuttavia esitante e inattendibile. Governa dal 20° di *Capricornus* al 20° di *Aquarius*.

Aria dell'Aria. Principe e Imperatore dei Silfi e delle Silfidi.

XVI. La Principessa dei Venti Precipitosi
Il Loto del Palazzo dell'Aria

Fante di Spade

Una figura d'Amazzone con i capelli ondulati, piú snella della Rosa del Palazzo del Fuoco (Fante di Bastoni). Il suo abbigliamento è simile. I piedi sono scattanti, danno l'idea della velocità: sembra spostare il peso da un piede all'altro e accingersi a girare su se stessa. È una via di mezzo tra Minerva e Diana, e il suo mantello ricorda l'Egida di Minerva. Porta come stemma la testa di Medusa con la chioma di serpenti. Tiene in una mano una Spada e appoggia l'altra su un piccolo altare d'argento da cui ascende un fumo grigio, senza fuoco. Sotto i suoi piedi vi sono cirri bianchi.

Saggezza, forza, acutezza, sottigliezza nelle cose materiali, grazia e destrezza. Se mal dignificata, è frivola e astuta. Governa un quadrante del Cielo intorno a *Kether*.

Terra dell'Aria. Principessa e Imperatrice dei Silfi e delle Silfidi. Trono dell'Asso di Spade.

PENTACOLI

XVII. Il Signore della Fertile Terra Selvaggia
Il Re degli Spiriti della Terra

Cavaliere di Pentacoli

Un Guerriero bruno, alato, con elmo alato e coronato, montato su un cavallo sauro. È abbigliato come il Cavaliere di Bastoni, ma porta come emblema la testa alata di un Cervo o di un'Antilope. Sotto gli zoccoli del cavallo c'è una terra fertile, con granturco maturo. In una mano porta uno scettro sormontato da un esagramma, nell'altra un Pentacolo come quello dello *Zelator Adeptus Minor*.

Se non è molto ben dignificato, è pesante, opaco e materiale. Laborioso, abile e paziente nelle cose materiali. Se mal dignificato, è avido, avaro, tardo, geloso, non molto coraggioso, se non è assistito da altri simboli. Governa dal 20° di *Leo* al 20° di *Virgo*.

Fuoco della Terra. Re degli Gnomi.

XVIII. La Regina dei Troni della Terra

Regina di Pentacoli

Una donna dal bel volto e dai capelli scuri, assisa su un Trono, sotto il quale sta terra scura e sabbiosa. Un lato della faccia è scuro, l'altro chiaro, e il suo simbolismo è meglio rappresentato di profilo. Il suo abbigliamento è simile a quello della Regina di Bastoni, ma porta come emblema una testa di Capro alata. Una capra sta al suo fianco. In una mano tiene uno scettro sormontato da un cubo, nell'altra un globo d'oro.

È impetuosa, gentile, timida, piuttosto affascinante; generosa, intelligente, malinconica, sincera, eppure d'umore variabile. Mal dignificata, è indecisa, capricciosa, sciocca, mutevole. Governa dal 20° di *Sagittarius* al 20° di *Capricornus*.

Acqua della Terra. Regina degli Gnomi.

XIX. Il Principe del Carro della Terra

Re di Pentacoli

Una figura regale, alata, seduta su un carro trainato da un Toro. Reca come emblema la testa alata di un Toro. Sotto il carro vi è terra con molti fiori. In una mano porta un globo d'oro tenuto rivolto verso il basso, e nell'altra uno scettro sormontato da un globo e da una croce.

Accrescimento materiale, accrescimento del bene e del male, solidifica, applica praticamente le cose, è costante e fidato. Se mal dignificato, è animalesco, materiale, stupido. In entrambi i casi è lento a incollerirsi, ma furioso quando è provocato. Governa dal 20° di *Aries* al 20° di *Taurus*.

Aria della Terra. Principe e Imperatore degli Gnomi.

XX. La Principessa delle Colline Echeggianti
La Rosa del Palazzo della Terra

Fante di Pentacoli

Una figura d'Amazzone, bella e forte, con i capelli rosso-bruni, ritta su erba e fiori. Accanto un boschetto. La sua figura ricorda Hera, Cerere e Proserpina. Porta come emblema una testa alata d'Ariete, e ha un mantello di pelli di pecora. In una mano tiene uno scettro con un disco circolare, nell'altra un pentacolo simile a quello dell'Asso di Pentacoli.

È generosa, buona, diligente, benevola, scrupolosa, coraggiosa, pietosa. Se mal dignificata, è sperperatrice e prodiga. Governa su un Quadrante del Cielo intorno al Polo Nord dell'Eclittica.

Terra della Terra. Principessa e Imperatrice degli Gnomi. Trono dell'Asso di Pentacoli.

Riepilogo delle speciali caratteristiche delle 4 Carte Regali dei semi:

Seme	Carta	Emblema	Simboli	Capelli	Occhi
Bastoni	Re	Testa alata di cavallo nero	Cavallo nero, fiamme ondeggianti. Bastone. Mantello scarlatto.	Rosso-oro	Grigi o nocciola
	Regina	Leopardo alato	Leopardo. Fiamme fisse. Scettro con estremità pesante.	Rosso-oro	Azzurri o bruni
	Principe	Testa alata di leone	Scettro e fiamme salienti. Bacchetta del Fuoco di Z.A.M.	Biondi	Grigio-azzurri
	Principessa	Testa di tigre	Tigre, fiamme balzanti. Altare d'oro, lungo bastone, piú grosso in fondo.	Rosso-oro	Azzurri
Coppe	Re	Pavone con ali spiegate	Cavallo bianco, granchio che esce dalla Coppa. Mare.	Biondi	Azzurri
	Regina	Ibis	Gambero che esce dal fiume.	Bruno-dorati	Azzurri
	Principe	Aquila	Scorpione, Aquila, Serpente che esce dal lago.	Bruni	Grigi o bruni
	Principessa	Cigno	Delfino, Loto. Mare con spuma, Tartaruga uscente dalla coppa.	Bruni	Azzurri o bruni
Spade	Re	Esagramma alato	Cavallo baio alato, nubi (strati), spada sguainata.	Bruno-scuri	Scuri
	Regina	Testa alata di bambino	Testa mozza d'uomo. Nubi (cumuli). Spada sguainata.	Grigi	Castani
	Principe	Testa alata di angelo	Arconi alati. Nubi (nembi). Spada sguainata.	Scuri	Scuri
	Principessa	Testa di Medusa	Altare d'argento. Fumo. Cirri. Spada sguainata.	Castani	Azzurri
Pentacoli	Re	Testa alata di cervo	Cavallo sauro. Terra con granturco maturo. Scettro con Esagramma come Z.A.M.	Scuri	Scuri
	Regina	Testa alata di capro	Terra sterile. Faccia chiara da un lato solo. Scettro con globo d'oro.	Scuri	Scuri
	Principe	Testa alata di toro	Terra fiorita. Toro; scettro con globo e croce. Globo rivolto verso il basso.	Bruno-scuri	Scuri
	Principessa	Testa alata di ariete	Erba. Fiori, boschetto. Scettro con disco. Pentacolo, come tutti.	Bruni	Scuri

I TRENTASEI DECANI

Segue ora la descrizione delle carte minori dei 4 Semi, trentasei in tutto, corrispondenti ai 36 Decani dello Zodiaco.

Poiché vi sono 36 Decani e soltanto 7 Pianeti, ne consegue che uno di questi ultimi deve governare su un Decano in piú degli altri: è il Pianeta Marte, al quale è assegnato l'ultimo decano di *Pisces* e il primo di *Aries*, perché il lungo freddo dell'inverno richiede una grande energia per vincerlo e iniziare la primavera.

I Decani iniziano dalla Stella Reale del Cuore del Leone, la grande stella *Cor Leonis*, e perciò il primo Decano è quello di Saturno in *Leo.*

Ecco il significato generale delle carte minori dei Semi, classificate secondo i Nove *Sephiroth* al di sotto di *Kether.*

Chokmah

I quattro 2: simboleggiano i Poteri di Re e Regina; uniscono e iniziano la Forza, ma prima che il Principe e la Principessa vengano messi completamente in azione. Perciò implicano generalmente l'inizio e la fecondazione di qualcosa.

Binah

I quattro 3: generalmente rappresentano la realizzazione dell'azione mediante la produzione del Principe. Il simbolo centrale su ogni carta. Azione definitivamente incominciata, in bene o in male.

Chesed

I quattro 4: perfezione, realizzazione, compimento, fissano e consolidano.

Geburah

I quattro 5: opposizione e lotta; guerra, ostacolo alla cosa in questione. La riuscita o l'insuccesso finale vengono mostrati altrimenti.

Tiphareth

I quattro 6: compimento definitivo, realizzazione di qualcosa.

Netzach

I quattro 7: generalmente mostrano una forza che trascende il piano materiale ed è simile a una corona potente ma che richiede qualcuno capace di portarla. I sette mostrano poi un possibile risultato dipendente dall'azione intrapresa. Dipendono molto dai simboli che li accompagnano.

Hod

I quattro 8: generalmente mostrano un successo isolato, cioè un successo temporaneo che tuttavia non porta a grandi risultati, a parte la cosa in sé.

Yesod

I quattro 9: generalmente mostrano una grandissima forza fondamentale. Potere esecutivo, poiché poggiano su una base solida, potente per il bene o il male.

Malkuth

I quattro 10: generalmente mostrano una Forza fissa, culminata e compiuta, in bene o in male. Cosa completamente e definitivamente determinata. Simili alla forza dei 9, ma la completano e la portano alla conclusione.

Questi sono i significati nel senso piú generico.

Seguono le descrizioni e i significati piú particolareggiati. *Le carte dei decani sono sempre modificate dagli altri simboli con cui sono a contatto.*

Saturno in Leo, 1°-10°. XXI. Il Signore della Lotta

5 di Bastoni

Due mani bianche, angeliche, radiose, che escono dalle nubi a destra e a sinistra del centro della carta. Sono con-

giunte come nella Stretta del Primo Ordine, e nel contempo tengono, per il centro, cinque Bastoni o torce, simili alla bacchetta di uno *Zelator Adeptus Minor*. Quattro Bastoni si incrociano, ma il quinto è ritto al centro. Dal punto di congiunzione scaturiscono fiamme. Sopra il Bastone centrale vi è il simbolo di Saturno, e sotto questo il simbolo di *Leo*, che rappresentano il Decano.

Lotta e dissidio violenti, arditezza, avventatezza, crudeltà, violenza, bramosia e desiderio, prodigalità e generosità, a seconda della dignità.

Geburah di Yod. (Dissidio e lotta). Questo Decano ha inizio nella Stella Reale di *Leo*, e ad esso sono assegnati i due Grandi Angeli dello Schemhamephoresch, Vahaviah e Yelayel.

[NOTA: Le forme ebraiche di questi Nomi Angelici sono incluse nel Volume Primo, nel materiale conoscitivo preliminare. - I.R.].

Giove in Leo, 10°-20° XXII. Il Signore della Vittoria

6 di Bastoni

Due mani strette, come nella precedente, reggono sei Bastoni incrociati, tre e tre, con Fiamme che escono dal punto di congiunzione. Sopra e sotto ci sono due bastoni corti con fiamme che scaturiscono da una nube nella parte inferiore della carta, sormontati rispettivamente dai simboli di Giove e di *Leo*, rappresentanti il Decano.

Vittoria dopo la lotta, successo grazie all'energia e all'industriosità, amore, piacere acquisito con fatica, prudenza, socievolezza ed elusione dei dissidi, eppure vittoria in questi. Inoltre insolenza, orgoglio delle ricchezze e del successo, ecc. Il tutto dipende dalla dignità.

Tiphareth di Yod. (Guadagno). Vi sono assegnati i Grandi Angeli dello Schemhamephoresch, Saitel e Olmiah.

Marte in Leo, 20°-30°. XXIII. Il Signore del Valore

7 di Bastoni

Due mani strette che reggono, come prima, sei Bastoni, tre incrociati da tre, mentre una terza mano esce da una nube nella parte inferiore della carta, tenendo un Bastone diritto, che passa tra gli altri. Fiamme scaturiscono dal punto di congiunzione. Sopra e sotto il Bastone centrale stanno i simboli di Marte e di *Leo*, rappresentanti il Decano.

Possibile vittoria, che dipende dall'energia e dal coraggio impiegati; valore, opposizione, ostacoli, difficoltà, ma anche il coraggio per affrontarli, litigi, ignoranza, pretese, estorsioni e minacce, anche vittoria in cose piccole e prive d'importanza, e influenza sui subordinati. Come al solito, dipende dalla dignità.

Netzach di Yod. (Opposizione, ma coraggio). Qui regnano i due grandi Angeli Mahashiah e Lelahel.

Sole in Virgo, 1°-10°. XXIV. Il Signore della Prudenza

8 di Pentacoli

Una mano angelica, bianca e radiosa, che esce da una nube e stringe un ramo di rosaio, con quattro rose bianche che toccano solo i quattro pentacoli piú in basso. Non si scorgono boccioli, soltanto le foglie toccano i quattro dischi piú in alto. Tutti i Pentacoli sono simili a quello dell'Asso, ma senza la Croce di Malta e le ali. Sono disposti come nella Figura Geomantica *Populus*:

*   *
*   *
*   *
*   *

Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli del Sole e di *Virgo*, rappresentanti il Decano.

Esageratamente prudente in tutte le piccole cose, a spese delle grandi. « Saggio per il *penny*, sciocco per la sterlina ». Pronto guadagno di piccole somme di denaro. Meschinità, avarizia. Industriosità, coltivazione della terra, accumulazione di tesori, mancanza d'iniziativa.

Hod di Heh. (Abilità, prudenza, astuzia). È governato dai potenti Angeli Akaiah e Kehethel.

Venere in Virgo, 10°-20°.
XXV. Il Signore del Guadagno Materiale

9 di Pentacoli

Una Mano angelica, bianca e radiosa, come prima, che regge un ramo di rosaio con nove rose bianche, ognuna delle quali tocca un Pentacolo, cosí disposto:

* *
* *
*
* *
* *

Vi sono poi boccioli disposti sui rami, oltre ai fiori. I simboli di Venere e *Virgo* in alzo e in basso.

Realizzazione completa di guadagno materiale, eredità, avidità, tesaurizzazione di beni e talvolta furto e imbroglio. Tutto secondo la dignità.

Yesod di Heh. (Eredità, grande accrescimento dei beni). Qui governano i possenti Angeli Hazayel e Aldiah.

Mercurio in Virgo, 20°-30°. XXVI. Il Signore della Ricchezza

10 di Pentacoli

Una mano angelica che regge un ramo per l'estremità inferiore, le rose toccano tutti i Pentacoli. Tuttavia, non vi sono boccioli. I simboli di Mercurio e *Virgo* sono al di sopra e al di sotto dei Pentacoli, cosí disposti:

* *
*
* *
* *
*
* *

Compimento di guadagno materiale e fortuna, ma al di là di questo non vi è altro; vertice del successo. Vecchiaia, pigrizia, grande ricchezza, ma qualche volta perdita in parte,

e piú tardi pesantezza, opacità di mente, tuttavia abile e prospero nelle transazioni finanziarie.

Malkuth di Heh. (Ricchezze). Qui governano gli Angeli Hihaayah e Laviah.

Luna in Libra, 1°-10°. XXVII. Il Signore della Pace Ristabilita

2 di Spade

Due spade incrociate, simili al Pugnale dell'Aria dello *Zelator Adeptus Minor*, ognuna impugnata da una bianca, radiosa mano angelica. Nel punto in cui si incrociano vi è una rosa di cinque petali che emette raggi bianchi, e in alto e in basso vi sono due piccoli pugnali, i quali sostengono rispettivamente i simboli della Luna (in posizione orizzontale) e di *Libra*, rappresentanti il Decano.

Caratteristiche contraddittorie nella stessa natura. Forza attraverso la sofferenza. Piacere dopo il dolore. Sacrificio e affanno, ma anche forza derivata da essi, simboleggiata dalla posizione della rosa, come se fosse il dolore a generare la bellezza. Pace ristabilita, tregua, sistemazione di divergenze, giustizia. Verità e menzogna. Angoscia e comprensione per i sofferenti, aiuto ai deboli e agli oppressi, altruismo. Anche inclinazione a ripetere gli affronti perdonati, a fare domande di scarso momento, mancanza di tatto, che spesso fa del male con buone intenzioni. Loquacità.

Chokmah di Vau. (Dissidi placati, ma qualche tensione residua. Azioni talvolta egoistiche e talvolta altruistiche). Vi regnano i grandi Angeli Yezalel e Mebahel.

Saturno in Libra, 10°-20°. XXVIII. Il Signore dell'Angoscia

3 di Spade

Tre mani angeliche, bianche e radiose, che escono dalle nubi e tengono ritte tre spade (come se la spada centrale avesse separato le altre due che nel simbolo precedente erano incrociate). La spada centrale taglia la Rosa a Cinque Petali (che nel simbolo precedente spuntava alla congiunzione delle spade); i suoi petali cadono, e non ne escono i raggi bianchi.

Al di sopra e al di sotto della Spada centrale vi sono i simboli di Saturno e di *Libra*, rappresentanti il Decano.

Disfacimento, interruzione, separazione, litigio, semina di discordia e dissidio, malizia, angoscia, lacrime, eppure gioia in piaceri maligni, canto, fedeltà alle promesse, onestà nelle transazioni finanziarie, egoista e dissipato, ma talvolta generoso, ingannevole nelle parole e nella ripetizione. Il tutto secondo la dignità.

Binah di Vau. (Infelicità, angoscia, lacrime). Vi regnano gli Angeli Hazayel e Hoqmiah.

Giove in Libra, 20°-30°.
XXIX. Il Signore del Riposo dalla Lotta

4 di Spade

Due mani angeliche bianche e radiose, ognuna delle quali tiene due spade, che s'incrociano al centro. Al punto di intersezione vi è di nuovo la rosa a cinque petali con i raggi bianchi. Sopra e sotto, sulle punte dei due piccoli pugnali, vi sono i simboli di Giove e di *Libra*, rappresentanti il Decano.

Riposo dopo l'angoscia. Pace dopo la guerra. Allentamento dell'ansia. Quiete, riposo, agi e abbondanza, ma dopo la lotta. Beni di questa vita, agiatezza. Modificato dalla dignità, come negli altri casi.

Chesed di Vau. (Convalescenza, ripresa dopo un'infermità, cambiamento in meglio). Qui regnano gli Angeli Laviah e Kelial.

Marte in Scorpio, 1°-10°.
XXX. Il Signore della Perdita del Piacere

5 di Coppe

Una mano angelica, bianca e radiosa, che regge Loti o ninfee i cui fiori cadono a destra e a sinistra. Li sormontano soltanto foglie, senza boccioli. Gli steli di loto ascendono tra le coppe, come una fontana, ma non ne sgorga acqua, e non vi è acqua in nessuna delle Coppe, che hanno una forma simile

a quella dello strumento magico *Zelator Adeptus Minor.* Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli di Marte e di *Scorpio*, rappresentanti i Decani.

Morte o fine dei piaceri. Delusione. Angoscia e perdita nelle cose in cui ci aspetta piacere. Tristezza, inganno, tradimento, malevolenza, diffamazione, carità e bontà mal ricompensate. Ogni sorta di ansie e affanni da fonti inaspettate e insospettate.

Geburah di Heh. (Delusioni in amore, rottura matrimoniale, cattiveria da parte di un amico, fine di un'amicizia). Vi regnano gli Angeli Livoyah e Pehilyah.

Sole in Scorpio, 10°-20°. XXXI. Il Signore del Piacere

6 di Coppe

Una mano angelica, come prima, regge un gruppo di steli di Loto o di ninfea da cui sei fiori si piegano, uno su ogni coppa. Da questi fiori una bianca acqua scintillante fluisce nelle coppe come da una fontana, ma le coppe non sono piene. Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli del Sole e di *Scorpio*, rappresentanti il Decano.

Inizio di costante accrescimento, guadagno e piacere, ma solo inizio. Anche affronto, conoscenza scarsa, e in alcuni casi contesa e dissidio, derivanti da vanità e prepotenza ingiustificate. Talvolta ingrato e presuntuoso. Talvolta amabile e paziente, secondo la dignità.

Tiphareth di Heh. (Inizio di desiderio, felicità, successo o godimento). Vi regnano Nelokhiel e Yeyayel.

Venere in Scorpio, 20°-30°.
XXXI. Il Signore del Successo Illusorio

7 di Coppe

Le sette Coppe sono cosí disposte:

V V V
V
V V V

Una mano, come al solito, regge gli steli di loto che crescono dalla Coppa centrale in basso. La mano è sopra questa Coppa e al di sotto di quella mediana. Ad eccezione della Coppa centrale in basso, ognuna è sovrastata da un fiore di loto, ma da questi non scende acqua nelle Coppe, che sono vuote. Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli del Decano, Venere e *Scorpio*.

Probabilmente vittoria, ma neutralizzata dall'indole supina della persona. Successo illusorio. Inganno nel momento dell'apparente vittoria. Errore menzognero, promesse non realizzate. Ubriachezza, ira, vanità, libidine, fornicazione, violenza contro donne. Dissipazione egoistica. Inganno nell'amore e nell'amicizia. Spesso successo ottenuto, ma senza seguito. Modificato dalla dignità.

Netzach di Heh. (Menzogne. Promesse non mantenute. Illusione. Errore. Inganno, piccolo successo all'inizio, ma mancanza d'energia per mantenerlo). Vi regnano Melchel e Chahaviah.

Mercurio in Sagittarius, 1°-10°.
XXXIII. Il Signore della Rapidità

8 di Bastoni

Quattro mani angeliche, bianche e radiose (due per parte), uscenti dalle nubi, strette a due per due al centro nella stretta del Primo Ordine. Tengono otto Bastoni, incrociati a quattro per quattro. Dal punto di congiunzione scaturiscono fiamme. Sono sormontati da due piccoli bastoni fiammeggianti. Al centro, in alto e in basso, vi sono i simboli di Mercurio e di *Sagittarius*, rappresentanti il Decano.

Troppa forza applicata troppo in fretta. Slancio rapidissimo, ma rapidamente esaurito. Violento, ma non duraturo. Velocità. Rapidità. Coraggio, ardimento, fiducia, libertà, guerra. Violenza, amore per l'aria aperta, gli sport, il giardinaggio. Generoso, sottile, eloquente, tuttavia un po' infido. Rapace, insolente, oppressivo. Furto e rapina, secondo la dignità.

Hod di Yod. (Comunicazione e messaggi frettolosi. Sveltezza). Vi governano Nithahiah e Haäyah.

Luna in Sagittarius, 10°-20°.
XXXIV. Il Signore della Grande Forza.

9 di Bastoni

Quattro mani come nel simbolo precedente, che reggono otto bastoni incrociati a quattro a quattro, ma una quinta mano ai piedi della carta tiene ritto un altro bastone, che attraversa il punto di congiunzione con gli altri, da cui scaturiscono fiamme. Sopra e sotto, i simboli della Luna (rappresentata orizzontalmente) e di *Sagittarius*.

Forza enorme e costante, incrollabile. Forza erculea, ma talvolta applicata scientificamente. Grande successo, ma con lotta ed energia. Vittoria preceduta da apprensione e paura. Buona salute e guarigione, ma dubbie. Generoso, indagatore e curioso, amante delle apparenze esteriori, intrattabile, ostinato.

Yesod di Yod. (Forza, potere, ricchezza. Guarigione dall'infermità). Vi governano Yirthiel e Sahiah.

Saturno in Sagittarius, 20°-30°.
XXXV. Il Signore dell'Oppressione

10 di Bastoni

Quattro mani che sorreggono otto bastoni incrociati come sopra. Una quinta mano, ai piedi della carta, tiene due bastoni diritti, che attraversano il punto di congiunzione degli altri. Al di sopra e al di sotto i simboli di Saturno e di *Sagittarius*. Ne scaturiscono fiamme.

Forza ed energia crudeli e soverchianti, ma applicate solo a fini egoistici e materiali. Talvolta mostra insuccesso in qualcosa, e l'opposizione troppo forte per venire dominata, derivante dall'eccessivo egoismo della persona all'inizio. Malevolenza, leggerezza, menzogna, malignità, calunnia, invidia, ostinazione, prontezza nel male, se mal dignificato. Se ben dignificato, generosità, abnegazione e spirito disinteressato.

Malkuth di Yod. (Crudeltà, malizia, vendetta e ingiustizia). Vi governano Reyayel e Avamel.

Giove in Capricornus, 1°-10°.
XXXVI. Il Signore del Cambiamento Armonioso

2 di Pentacoli

Due ruote, dischi o Pentacoli, simili a quello dell'Asso. Sono uniti da un Serpente verde e oro, avvolto ad otto intorno ad essi: si morde la coda. Una mano angelica, bianca e radiosa, stringe il centro o regge il tutto. Nella carta non vi sono rose. Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli di Giove e di *Capricornus*. È un simbolo rotante.

L'armonia del cambiamento. Alternarsi di guadagni e perdite, debolezza e forza, anche occupazioni che variano, vagabondaggio, malcontento nei confronti delle condizioni fisse delle cose; ora euforico, ora malinconico, industrioso ma inaffidabile, fortunato grazie alla prudenza, ma talora inspiegabilmente sciocco. Alternativamente loquace e sospettoso. Buono, ma tentennante e incoerente. Fortunato nei viaggi. Amante delle discussioni.

Chokmah della Heh finale. (Cambiamento piacevole, visita ad amici). Vi governano Lekabel e Veshiriah.

Marte in Capricornus, 10°-20°.
XXXVII. Il Signore delle Opere Materiali

3 di Pentacoli

Una mano angelica, bianca e radiosa, come prima, reggente un ramo di rosaio; due boccioli bianchi toccano e sormontano il pentacolo piú in alto. I pentacoli sono disposti cosí:

*

* *

Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli di Marte e di *Capricornus*. Forza operante e costruttiva, edificazione, erezione, realizzazione e accrescimento di cose materiali, guadagno nelle transazioni commerciali, aumento di sostanze, influenza, abilità negli affari, egoismo, inizio di qualcosa da consolidare piú tardi. Ristretto e prevenuto, astuto in materia di guadagno. Modificato dalla dignità. Talvolta dedito alla ricerca dell'impossibile.

Binah della Heh finale. (Affari, impiego retribuito, transazioni commerciali). Vi governano Yechavah e Lehachiah.

Sole in Capricornus, 20°-30°.
XXXVIII. Il Signore del Potere Terreno

4 di Pentacoli

Una mano che regge un ramo di rosaio, ma senza fiori o boccioli, al centro vi è una rosa bianca in pieno fiore. Quattro pentacoli cosí disposti, con i simboli del Sole e di *Capricornus* sopra e sotto:

* *

* *

Sicuro guadagno materiale, successo, rango, dominio, compimento del potere terreno, ma oltre il quale non vi è nulla. Prevenuto, bramoso, sospettoso, cauto e ordinato, ma scontento. Scarsa intraprendenza e originalità. Alterato dalla dignità come al solito.

Chesed della Heh finale. (Guadagno di denaro o influenza. Un dono). Vi governano Keveqiah e Mendial.

Venere in Aquarius, 1°-10°.
XXXIX. Il Signore della Sconfitta

5 di Spade

Due mani radiose, ognuna delle quali tiene due spade quasi ritte, ma tendenti ad allontanarsi l'una dall'altra, a destra e a sinistra della carta. Una terza mano tiene diritta al centro una spada, come se fosse stata questa a disunire le altre. I petali della rosa, che nel Quattro di Spade era stata reinsediata al centro, sono strappati e cadenti. Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli di Venere e *Aquarius*.

Dissidio finito, con conclusione contraria alla persona, fallimento, sconfitta, ansia, affanni, miseria, avidità, angoscia

per il guadagno, inquietudine, perdita e viltà di natura. Malizioso, calunniatore, menzognero, sprezzante e pettegolo. Trafficone e separatore di amici, odia vedere pace e amore tra gli altri. Crudele ma codardo, ingrato e infido. Ingegnoso e pronto nel pensiero e nella parola. Sentimenti di pietà che nascono facilmente ma non durano. Secondo la dignità.

Geburah di Vau. (Sconfitta, perdita, malizia, dispetto, calunnia, diffusione di dicerie maligne). Vi governano Aniel e Chaamiah.

Mercurio in Aquarius, 10°-20°.
XL. Il Signore del Successo Meritato

6 di Spade

Due mani come prima, ognuna delle quali regge tre spade incrociate al centro. Vi è ristabilita la rosa. I simboli di Mercurio e di *Aquarius* sopra e sotto, sostenuti dalle punte di due corte spade o pugnali.

Successo dopo ansia e affanni. Egoismo, bellezza, presunzione, ma talvolta modestia, dominio, pazienza, laboriosità, ecc., secondo la dignità.

Tiphareth di Vau. (Lavoro faticoso, attività, viaggio per mare). Vi governano Rehaayal e Yeyeziel.

Luna in Aquarius, 20°-30°.
XLI. Il Signore dello Sforzo Instabile

7 di Spade

Due mani come prima, ognuna delle quali tiene tre spade. Una terza mano regge una spada al centro. Le punte di tutte le spade si toccano appena, la spada centrale non le divide completamente. La rosa del simbolo precedente è tenuta dalla mano che regge la spada centrale, come se la vittoria fosse a sua disposizione. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Luna e *Aquarius*. (Nelle carte minori, i Decani lunari sono sempre rappresentati da una mezzaluna orizzontale).

Successo parziale, che cede quando la vittoria è a portata di mano, come se fossero state consumate le ultime riserve di forza. Tendenza a perdere quando si è sul punto di vincere, per la mancata continuazione dello sforzo. Amore per l'abbondanza, affascinato dalle apparenze, portato al complimento, affronti e insolenze, a spiare. Incline a tradire le confidenze, non sempre intenzionalmente. Piuttosto vacillante e inaffidabile, secondo la dignità come al solito.

Netzach di Vau. (Viaggio per via di terra, carattere infido). Vi governano Michael e Hahihel.

Saturno in Pisces, 1°-10°.
XLII. Il Signore del Successo Abbandonato

8 di Coppe

Una mano che regge un gruppo di steli di Loto o ninfee. Vi sono solo due fiori, che si piegano sopra le due coppe centrali, versandovi un'acqua bianca. Le Coppe non sono ancora piene.

Y Y Y
Y Y
Y Y Y

Le tre coppe superiori sono vuote. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Saturno e *Pisces*.

Successo temporaneo, ma senza ulteriori risultati. Cose gettate via appena guadagnate. Non durevole neppure nel caso in esame. Indolenza nel successo. Viaggi da un luogo all'altro. Infelicità e autocommiserazione senza motivo. Ricerca di ricchezza. Instabilità secondo la dignità.

Hod di Heh. (Successo abbandonato, declino dell'interesse in tutto). Vi governano Vavaliah e Yelahiah.

Giove in Pisces, 10°-20°.
XLIII. Il Signore della Felicità Materiale

9 di Coppe

Mano uscente da una nube, che regge Loti o ninfee; su ogni coppa è reclinato un fiore, da cui si riversa l'acqua.

Y Y Y
Y Y Y
Y Y Y

Tutte le coppe sono colme e traboccanti. Al di sopra e al di sotto vi sono i simboli di Giove e di *Pisces*, rappresentanti il Decano.

Completa e perfetta realizzazione del piacere e felicità quasi perfetta. Auto-elogio, vanità, presunzione, gran parlare di sé; tuttavia buono e amabile, capace di abnegazione. Mentalità elevata, difficilmente soddisfatto di idee piccine e limitate. Facilmente oggetto di malignità per l'eccessiva presunzione. Indole buona, generosa, ma forse un po' sciocca.

Yesod di Heh. (Completo successo, piacere, felicità, desiderio esaudito). Vi governano Saliah e Aariel.

Marte in Pisces, 20°-30°.
XLIV. Il Signore del Successo Perfezionato

10 di Coppe

Mano che tiene mazzi di Loti o ninfee, i cui fiori riversano un'acqua bianca e pura in *tutte* le coppe che *traboccano.*

Y
Y Y Y
Y Y Y
Y Y Y

La coppa piú in alto è tenuta inclinata da una mano e versa l'acqua nella coppa in alto a sinistra. Un unico fiore di loto sovrasta la coppa piú in alto ed è la fonte dell'acqua che la riempie. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Marte e *Pisces.*

Successo permanente e duraturo, felicità perché ispirata dall'alto. Non sensuale come il Nove di Coppe, « Il Signore della Felicità Materiale », eppure quasi piú felice. Piacere, dissipazione, baldoria, Pietà, quiete, rappacificazione. Bontà, generosità, libidine, spreco, secondo la dignità.

Malkuth di Heh. (Cose sistemate secondo il desiderio, completa fortuna). Vi governano Assliah e Mihal.

Marte in Aries, 1°-10°. XLV. Il Signore del Dominio

2 di Bastoni

Mano che stringe due Bastoni incrociati. Dal punto di congiunzione scaturiscono fiamme. Su due piccoli bastoni, al di sopra e al di sotto, che emettono fiamme, i simboli di Marte e *Aries.*

Forza, dominio, armonia di governo e di giustizia. Ardimento, coraggio, fierezza, impudenza, vendetta, decisione; generoso, orgoglioso, sensibile, ambizioso, raffinato, inquieto, turbolento, sagace, ma implacabile e ostinato, secondo la dignità.

Chokmah di Yod. (Influenza sugli altri. Autorità, potere, dominio). Vi governano Vehooel e Deneyal.

Sole in Aries, 10°-20°.
XLVI. Il Signore della Forza Consolidata

3 di Bastoni

Mano uscente dalle nubi che tiene tre bastoni al centro, due incrociati e uno ritto. Fiamme che scaturiscono dal punto di congiunzione. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Sole e *Aries.*

Forza consolidata. Realizzazione delle speranze. Compimento dell'opera, successo nella lotta. Orgoglio, nobiltà, ricchezza, potere, presunzione. Arroganza e indolenza. Generosità, ostinazione secondo la dignità.

Binah di Yod. (Premio, arroganza e presunzione). Vi governano Hechashiah e Aamamiah.

Venere in Aries, 20°-30°.
XLVII. Il Signore dell'Opera Compiuta

4 di Bastoni

Due mani come prima, uscenti dalle nubi ai due lati

della carta, e strette al centro nella stretta del Primo Ordine, tengono incrociati quattro bastoni. Dal punto di congiunzione escono fiamme. Al di sopra e al di sotto, due piccoli bastoni fiammeggianti con i simboli di Venere e di *Aries*, rappresentanti il Decano.

Perfezione, compimento di qualcosa costruita con affanno e fatica. Riposo dopo la fatica. Sottigliezza, ingegnosità, bellezza, gaiezza, successo nel compimento. Capacità di ragionamento, conclusioni tratte dalla conoscenza preesistente. Impenetrabile, inaffidabile e incostante, a causa dell'eccessiva ansia e dell'azione affrettata. Maniere garbate. Talvolta insincero, eccetera.

Chesed di Yod. (Sistemazione, arrangiamento, compimento). Vi governano Nanael e Nithal.

Mercurio in Taurus, 1°-10°.
XLVIII. Il Signore dell'Affanno Materiale

5 di Pentacoli

Una mano che regge un ramo di rosaio, da cui cadono rose bianche, senza boccioli. Cinque pentacoli simili all'Asso. Mercurio e *Taurus* rappresentano il Decano.

Perdita di denaro o di posizione. Affanni per cose materiali. Fatica, coltivazione della terra, costruzione, conoscenza e acutezza nelle cose terrene, miseria, prudenza. Bontà, talvolta denaro riguadagnato dopo grande fatica. Privo d'immaginazione, aspro, severo, deciso, ostinato.

Geburah della Heh finale. (Perdita di professione, perdita di denaro, ansie finanziarie). Vi governano Mibaniah e Pooyal.

Luna in Taurus, 10°-20°.
XLIX. Il Signore del Successo Materiale

6 di Pentacoli

Mano che regge un ramo con rose bianche e boccioli,

ognuno dei quali tocca un pentacolo. I pentacoli sono cosí disposti:

* *
* *
* *

Al di sopra e al di sotto i simboli di Luna e *Taurus* rappresentano il Decano.

Successo e guadagno nelle iniziative materiali, potere, influenza, rango, nobiltà, dominio sugli altri. Fortunato, giusto e liberale. Se mal dignificato, può essere fiero del proprio denaro, reso insolente dal successo, oppure prodigo.

Tiphareth della Heh finale. (Successo nelle cose materiali. Prosperità in affari). Vi governano Nemaniah e Yeyelal.

Saturno in Taurus, 20°-30°.
L. Il Signore del Successo Incompiuto

7 di Pentacoli

Mano uscente da una nube che regge un ramo di rosaio, con sette pentacoli cosí disposti:

* *
*
* *
* *

Soltanto cinque rose sovrastano i cinque pentacoli superiori, ma senza toccarli. Non vi sono altri boccioli, e nessun fiore è vicino ai due pentacoli inferiori. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Saturno e *Taurus*.

Promesse di successo non realizzate. (Questo viene mostrato dal simbolismo delle rose). Perdita di una fortuna apparentemente promettente. Speranze deluse e schiacciate. Delusione. Infelicità, schiavitú, necessità e bassezza. Un coltivatore della terra, che tuttavia perde. Talvolta denota piccoli guadagni isolati da cui non derivano frutti, e che non danno ulteriori risultati, anche se sembrano promettere bene. Secondo la dignità.

Netzach di Heh. (Speculazione non redditizia, impiego non lucrativo. Poco guadagno per molta fatica). Vi governano Herochiel e Mitzrael.

Giove in Gemini, 1°-10°. LI. Il Signore della Forza Sminuita

8 di Spade

Quattro mani come al solito, ognuna delle quali tiene due spade, con le punte in alto che si toccano vicino alla sommità della carta; due mani in basso a sinistra, due a destra. La rosa degli altri simboli delle Spade è reinsediata al centro. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Giove e *Gemini.*

Troppa forza applicata a cose piccine, troppa attenzione per il dettaglio, a spese del principio e di cose piú importanti. Mal dignificato, queste qualità producono malizia, meschinità e prepotenza. Pazienza nei dettagli dello studio, grande facilità in certe cose, controbilanciata da un eguale disordine in altre. Impulsivo, egualmente amante del dare denaro o doni e del riceverli. Generoso, intelligente, acuto, egoista, e senza forti sentimenti d'affetto. Ammira la saggezza, ma l'applica a scopi piccini e indegni.

Hod di Vau. (Ristretto, meschino, una prigione). Vi governano Vemibael e Yehohel.

Marte in Gemini, 10°-20°.
LII. Il Signore della Disperazione e della Crudeltà

9 di Spade

Quattro mani (come nel simbolo precedente) reggono otto spade ritte, ma con le punte che si discostano l'una dall'altra. Una quinta mano regge una nona spada ritta al centro, come se avesse disunito e separato le altre. Non si vede la rosa (non come se fosse stata semplicemente tagliata a pezzi, ma completamente e definitivamente distrutta). Al di sopra e al di sotto, i simboli di Marte e *Gemini.*

Disperazione, crudeltà, spietatezza, malizia, sofferenza, bisogno, perdita, infelicità. Peso, oppressione, fatica, sottigliezza e astuzia, menzogna, disonestà, calunnia. Tuttavia anche obbedienza, fedeltà, pazienza, altruismo, ecc., secondo la dignità.

Yesod di Vau. Vi governano Aaneval e Mochayel.

Sole in Gemini, 20°-30°. LIII. Il Signore della Rovina

10 di Spade

Quattro mani (come nel simbolo precedente) reggono otto spade con le punte scostate l'una dall'altra. Due mani tengono due spade incrociate al centro (come se la loro congiunzione avesse disunito le altre). Non vi sono rose, fiori o boccioli. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Sole e *Gemini.*

(Un simbolo quasi peggiore del 9 di Spade). Forza bellicosa, indisciplinata, completa disgregazione e fallimento. Rovina di tutti i piani e progetti. Disdegno, insolenza e impertinenza, tuttavia allegria e gaiezza in questi. Un intrigante che ama distruggere la felicità altrui, un ripetitore delle cose, dedito a molti discorsi infruttuosi, loquace, tuttavia acuto ed eloquente, ecc., a seconda della dignità.

Malkuth di Vau. (Rovina, morte, sconfitta, disgregazione). Vi governano Dambayah e Menqal.

Venere in Cancer, 1°-10°. LIV. Il Signore dell'Amore

2 di Coppe

Una mano, uscente tra le nubi in basso, stringe fiori di Loto. Un fiore s'innalza sopra l'acqua, che occupa la parte inferiore della carta e ascende sopra la mano che lo regge. Da questo fiore di Loto sale uno stelo che termina quasi alla sommità della carta, in un altro Loto o ninfea, da cui scaturisce una fontana d'acqua bianca. Incrociati sullo stelo, immediatamente al di sotto, vi sono due Delfini, d'oro e d'argento, sui quali l'acqua cade e da cui sgorga in getti d'oro e d'argento, finendo in due coppe, che a loro volta traboccano, inondando la parte inferiore della carta. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Venere e *Cancer.*

Armoniosa unione del maschile e del femminile. Armonia, piacere, allegria, sottigliezza, talvolta follia, dissipazione, spreco, azioni sciocche, secondo la dignità.

Chokmah di Heh. (Matrimonio, casa, piacere). Vi governano Ayoel e Chabooyah.

Mercurio in Cancer, 10°-20°. LV. Il Signore dell'Abbondanza

3 di Coppe

Una mano, come sopra, stringe un fascio di Loti o ninfee; due fiori salgono ai lati della coppa piú alta, e la sovrastano, versandovi l'acqua bianca. Altri fiori versano acqua nelle coppe in basso. Tutte le coppe traboccano, quella piú in alto nelle altre due, e queste sulla parte inferiore della carta. Al di sopra e al di sotto, i simboli di Mercurio e *Cancer*.

Y

Y Y

Abbondanza, successo, piacere, sensualità, successo passivo, buona fortuna. Amore, letizia, bontà e munificenza. Secondo la dignità.

Binah di Heh. (Abbondanza, ospitalità, mangiare e bere, piacere, danze, abiti nuovi, divertimento). Vi governano Rahael e Yebomayah.

Luna in Cancer, 20°-30°.
LVI. Il Signore del Piacere Mescolato

4 di Coppe

Quattro coppe; le due in alto traboccano nelle due in basso, che non traboccano a loro volta. Una mano stringe un fascio di fiori di Loto, dai quali ascende uno stelo con un fiore alla sommità della carta: questo riversa l'acqua nelle due coppe superiori. Dal centro, due foglie passano a destra e a sinistra, formando una sorta di croce tra le quattro coppe. I simboli di Luna e *Cancer* al di sopra e al di sotto.

Successo o piacere che si avvicina alla fine. Periodo stazionario di una felicità che può o meno continuare. Non indica tanto matrimonio e amore come il simbolo precedente. È troppo passivo per rappresentare alla perfezione la felicità completa. Rapidità, ricerca. Acquisizione a mezzo di contesa; talvolta ingiustizia. Sottintende qualche svantaggio nel piacere.

Chesed di Heh. (Piacere, ma con qualche disagio e qualche ansia. Successo e piacere mescolati a fastidi). Vi governano Hayayel e Mevamayah.

Nota

Si conclude cosí la descrizione delle 36 carte minori, riferite ai 36 Decani dello Zodiaco. Sebbene gli Angeli dello Schem ha-Memphoresch siano stati collegati ai Decani, il loro dominio è assai piú esaltato, esteso e importante di quanto questo farebbe apparire a prima vista. In tutto questo, non mi sono limitato a trascrivere il simbolismo, ma l'ho accertato, studiato, comparato ed esaminato con la chiaroveggenza e in altri modi. Il risultato mi ha mostrato che il simbolismo del *Libro T* è *assolutamente* esatto, e rappresenta esattamente le Forze Occulte dell'Universo.

S' RIOGHAIL MA DHREAM

Divinazione dei Tarocchi

Questa forma è applicabile in special modo alla Divinazione relativa agli eventi comuni, materiali della vita quotidiana.

È un modo di collocare le carte basato sullo schema del dominio dei Simboli dei Tarocchi. Piú una forma di Divinazione è rigorosamente esatta e in armonia con lo schema dell'Universo, e piú è probabile che dia una risposta esatta e attendibile all'interrogante. Perché allora, e soltanto allora, si stabilisce tra essa e le Forze Occulte della Natura un saldo legame, un vincolo d'unione. Nel momento in cui non viene piú osservata l'esatta corrispondenza dei Simboli impiegati, il legame tra essi e le Forze Occulte interiori diviene forzato, e in taluni casi si spezza. Per questa causa, perciò, lo stesso modo di Divinazione darà talvolta una risposta vera e talvolta una falsa, e in altre occasioni una risposta in parte vera e in parte falsa; perché le corrispondenze non vengono rigorosamente osservate, oppure vengono usate da una persona ignorante e non iniziata.

Perciò il Divinatore deve intraprendere la Divinazione con mente limpida e senza pregiudizi, non turbata da ira, paura o amore, e con una solida conoscenza delle corrispondenze dei simboli da lui impiegati. Inoltre, egli deve essere capace di usare le sue facoltà chiaroveggenti e intuitive, quando è necessario, e deve evitare il piú possibile una decisione distorta o forzata. Inoltre, non è bene divinare *ripetutamente* a proposito della stessa cosa; e il Divinatore deve riconoscere che le forze occulte materiali non agiscono come strumenti di una fatalità cieca, bensí in armonia con la volontà dei poteri spirituali che stanno alla base di esse.

Può essere bene, inoltre, che il Divinatore indossi le sue insegne, e tracci sopra il mazzo pentagrammi o esagrammi d'invocazione, o con la mano soltanto, o con gli appropriati

strumenti magici. Può essere anche consigliabile, in taluni casi, invocare una forza elementale consona al tema trattato, per favorire la divinazione.

E non si dimentichi che, quando si opera con gli strumenti magici minori, tutti e quattro devono essere a portata di mano, anche se ne verrà impiegato uno soltanto. Perché, se non si fa questo, si darà eccessiva forza al seme corrispondente all'Elemento invocato, e invece di essere d'aiuto, costituirà un intralcio all'esatta lettura.

[NOTA: Una formula che può essere utile per favorire la concentrazione e per formare un legame tra il Divinatore e le intelligenze cui si riferiscono i Tarocchi, consiste nel prendere il mazzo nella mano sinistra, e con la destra impugnare la Bacchetta oppure uno degli strumenti minori. Quindi si dica: « Nel Nome Divino IAO, io invoco Te, Grande Angelo HRU, che sei preposto alle operazioni di questa Sapienza Segreta. Poni invisibilmente la tua mano su queste carte consacrate dell'arte, affinché io possa ottenere la vera conoscenza delle cose celate, per la gloria del Nome ineffabile. Amen ». - I.R.].

L'Apertura degli Arcani

Il modo di compiere la Divinazione chiamato « *L'Apertura degli Arcani* » consiste di cinque operazioni consecutive, disponendo le carte dopo averle ben mischiate e dopo averle, nel primo e nel quarto caso, tagliate in un certo modo. Queste prime operazioni corrispondono rispettivamente: la prima al Dominio delle Quattro Principesse sotto la presidenza dei Quattro Assi; la seconda al Dominio dei Re, delle Regine e dei Principi, riferiti alle Dodici Case; la terza a quello dei Dodici Arcani attribuiti ai Segni; la quarta a quello delle carte minori corrispondenti ai 36 Decani; e la quinta e ultima al dominio dei *Sephiroth* Celesti.

Sono cinque operazioni distinte, eseguite consecutivamente in base al metodo operativo chiamato « L'Apertura degli Arcani » che, come è stato detto in precedenza, è applicabile in special modo agli eventi quotidiani della vita. Il primo di

tali metodi mostra l'apertura del tema, cosí come sta. Il secondo, il terzo, il quarto mostrano gli sviluppi consecutivi, e il quinto la sua conclusione.

Prima d'incominciare la Divinazione, si deve scegliere una delle sedici Carte Reali, od Onori, o Figure, per rappresentare il Significato dell'interrogante; deve corrispondere il piú possibile alla sua descrizione.

BASTONI, generalmente: persone con i capelli chiari o rossi e carnagione chiara.
COPPE, generalmente: persone moderatamente chiare di capelli e di carnagione.
SPADE, generalmente: persone brune.
PENTACOLI, generalmente: persone molto brune.
RE: generalmente uomini.
REGINE: generalmente donne.
PRINCIPI (CAVALIERI): generalmente uomini giovani.
PRINCIPESSE (FANTI): generalmente donne giovani.

Di questi, le Regine e i Principi, nella lettura delle carte durante le procedure, rappresentano quasi sempre persone collegate a un tema in esame. I Re, se guardano *contro* la direzione della lettura, rappresentano l'avvicinarsi di una persona o di un evento, o di una fase di un evento; ma se guardano nella stessa direzione della lettura rappresentano la partenza di una persona, o l'allontanarsi di un evento.

Le Principesse (Fanti), se guardano nella direzione della lettura, rappresentano l'opinione generale in armonia con l'argomento; il contrario, se guardano nella direzione opposta.

Se il Divinatore compie la Divinazione per una persona lontana e di cui ignora la descrizione generale, può scegliere il significatore tagliando il mazzo, e prendendo uno degli onori di quel seme, scegliendolo per rappresentarla, pensando intensamente alla persona stessa.

Di solito è molto meglio che sia l'*Interrogante* a mischiare e a tagliare le carte; ma se deve farlo il Divinatore, questi, mentre lo fa, deve pensare intensamente all'interrogante o alla persona cui si riferisce la Divinazione. Quando si mischia e si taglia, la persona che opera deve *pensare intensamente* al tema dell'interrogazione. Quando si taglia, se si fa un falso taglio, cioè se una o piú carte cadono, bisogna mischiare di nuovo le carte, e tagliarle in modo netto, altrimenti è probabile che la risposta sia inattendibile.

(Se l'argomento è importante, si deve attendere per dodici ore prima di mischiare di nuovo).

Nel disporre le Carte, se alcune sono rovesciate, devono restare cosí, e non devono essere girate, perché questo altererebbe la direzione in cui guardano. Una carta ha lo stesso significato e la stessa forza, sia diritta che rovesciata, e perciò non si deve prestare particolare attenzione a questa circostanza.

L'*ordine* in cui vengono disposte le carte *non* deve venire parimenti alterato. Nella lettura delle carte, il Significatore dell'Interrogante è *il punto di partenza*, e la lettura si effettua contando certe carte *nella direzione* in cui è rivolta la faccia dell'Onore scelto come Significatore.

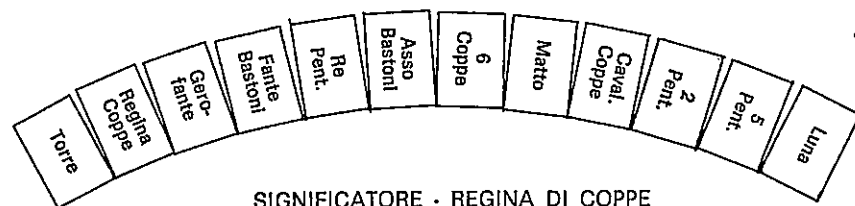
Il modo di contare è il seguente, considerando come n. 1 la carta da cui s'incomincia:

Da ogni Asso: Cinque carte (Spirito e i quattro Elementi).
Principessa (Fante): Sette carte (i sette Palazzi di *Malkuth*).
Re, Regina, Principe: Quattro carte (le lettere del Tetragrammaton).
Carte minori: il rispettivo numero (*Sephirah*).
Arcani di *Aleph, Mem, Shin*: Tre carte (il numero delle Lettere Madri).
Arcani delle lettere doppie: Nove carte (il numero dei Pianeti, piú *Caput* e *Cauda Draconis*).
Arcani delle lettere singole: Dodici carte (il numero dei Segni).

Il conteggio continua fino a quando si capita su una carta che è già stata letta.

Cosí, nel seguente esempio, supponiamo che il Signifi-

catore sia la *Regina di Coppe*, e che sia rivolta verso sinistra. Dobbiamo leggere come segue: Regina di Coppe, una donna bionda; contando quattro, arriviamo al 5 di Pentacoli, cioè « Perdita di denaro », e poiché ha da una parte la *Luna* e dall'altra una carta di Pentacoli, mostra che questo avviene a causa d'inganno in questioni d'affari; poi contiamo cinque, il numero della carta, dal 5 di Pentacoli, e si arriva al 6 di Coppe, « Successo ». Ma poiché questa ha da una parte il *Matto* e dall'altra l'Asso di Bastoni, il successo non sarà grande, a causa di una condotta poco saggia. Poi contiamo sei carte dal 6 di Coppe, procedendo sempre nella stessa direzione, e arriviamo alla Regina di Coppe, una carta che abbiamo già letto, e quindi finiamo qui.

SIGNIFICATORE · REGINA DI COPPE

Perciò la lettura sarà: « Una donna dai capelli e dalla carnagione chiari ha perduto denaro a causa di un imbroglio in affari, e sebbene stia incominciando ad avere successo, la riuscita sarà danneggiata probabilmente da una condotta poco saggia da parte sua, e perciò potrà prendersela solo con se stessa ».

Se il Significatore fosse il Fante di Bastoni, rivolto verso destra, dovremmo contare sette, arrivando al 2 di Pentacoli, poi due, da questa carta al 5 di Pentacoli; poi cinque da questo al *Papa*, dodici da questo alla Regina di Coppe, quattro da questa al Re di Pentacoli; poi quattro fino al *Matto*, quindi tre fino al 2 di Pentacoli, dove ci fermiamo, perché è una carta che abbiamo già letto. « Una giovane donna sta apportando un cambiamento nella sua attività, che le arreca perdita di denaro a causa di un inganno da parte di una donna bionda e di un uomo bruno, il cui consiglio sciocco ha causato il cambiamento ». Le carte vanno poi appaiate, a due a due, dalle estremità opposte, in questo modo: *Luna* e *Torre*, « L'inganno è scoperto ». 3 di Pentacoli e Regina di Coppe: « Da parte della persona che ha subíto la perdita ». 2 di Pentacoli e *Papa*, « consigliando il cambiamento ». Fante di Coppe e Cavaliere di Bastoni: « La giovane donna incontra un uomo piú anziano ». Re di Pentacoli e *Matto*, « che contrasta lo sciocco consiglio dell'uomo bruno ». Asso di Bastoni e 6 di Coppe, « e di conseguenza otterrà migliore successo, ma solo grazie all'energia e al duro lavoro ».

Lo schema di Divinazione chiamato « Apertura degli Arcani » si compie nel modo seguente. Aggiungo un esempio eseguito scrupolosamente in cinque fasi per l'istruzione dello *Zelator Adeptus Minor*. Viene impiegato il mazzo completo dei Tarocchi.

Prima Operazione

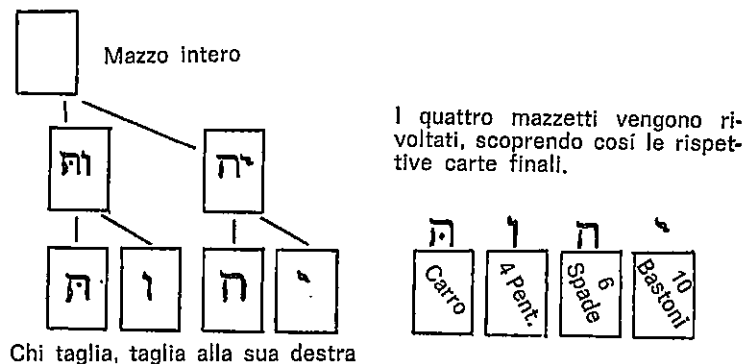
Rappresentante l'Apertura della Domanda

Scelto il Significatore, l'Interrogante mischia le carte, pensando intensamente alla domanda. Quindi posa il mazzo intero, coperto, sul tavolo davanti a sé. Questo rappresenta il Nome YHVH, che adesso deve venire separato nelle lettere componenti. Perciò l'interrogante deve tagliare il mazzo a metà, per quanto è possibile ad occhio, e mettere la metà superiore alla destra dell'inferiore; la prima rappresenta YH e la seconda VH (finale). Ora deve tagliare il mazzetto di destra in due parti, il piú possibile vicino al centro, e mettere di nuovo a destra la metà superiore. Questa rappresenta Y, e la metà inferiore H. Poi deve tagliare il mazzetto di sinistra, e la parte superiore rappresenterà V e l'inferiore la H (finale). In tal modo avrà ora quattro mazzetti di grandezza quasi eguale, corrispondenti da destra a sinistra al Nome YHVH, יהוה , sotto la presidenza delle Quattro Principesse (Fanti), e per loro tramite sotto la presidenza delle Quattro Forze Radicali (gli Assi). I quattro mazzetti vengono quindi rovesciati senza alterare la loro posizione relativa, e il signi-

ficato delle quattro carte in fondo, cosí scoperte, *può* essere letto con un'indicazione del tema. Ogni mazzetto viene poi esaminato per scoprire in quale di essi si trova il Significatore dell'Interrogante, avendo cura di non alterare l'ordine delle carte. Il mazzetto contenente il Significatore viene tenuto per la lettura, e gli altri vengono messi da parte e non sono usati per questa particolare lettura (operazione). Notare scrupolosamente a quale delle Quattro Lettere corrisponde il mazzetto contenente il Significatore dell'Interrogante. Se corrisponde a « Y » e Bastoni, energia e lotta. Se ad « H » e Coppe, piacere. Se a « V » e Spade, malattia e affanni. Se alla « H » finale e Pentacoli, affari e denaro. Il mazzetto contenente il Significatore viene poi disposto, a carte scoperte, in forma di ferro di cavallo; il conteggio si fa nella direzione in cui è rivolto il Significatore, e il suo significato viene letto nel modo descritto in precedenza. Prima contando le carte fino a quando si capita su una già letta; poi appaiandole in successione, dai lati opposti del ferro di cavallo. (Non dimenticate il Significatore).

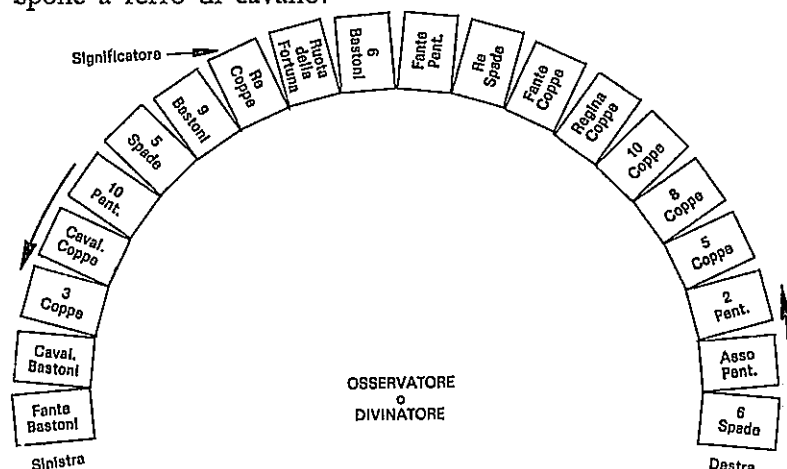
Prima d'incominciare a contare partendo dal Significatore, il Divinatore deve notare innanzi tutto il seme che predomina nelle carte. Se vi è una maggioranza di Bastoni, significa energia, dissidio, opposizione. Di Coppe, piacere e allegrezza. Di Spade, affanni e tristezza, talvolta malattia e morte. Di Pentacoli, affari, denaro, averi, ecc. Inoltre, deve controllare se nelle carte scoperte ve ne sono tre o quattro dello stesso tipo, come tra Assi, quattro 5 e cosí via: il loro significato va annotato secondo una tavola inclusa piú avanti. Una maggioranza di Arcani mostra forze che sfuggono al controllo dell'individuo.

Supponiamo che un giovane ponga la domanda: « Riuscirò nei miei affari attuali? ». Ha la carnagione chiara, i capelli castani. Perciò il Divinatore prende come Significatore il Principe di Coppe. (Se fosse stato un uomo piú anziano, avrebbe scelto invece il Re dello stesso seme). Quindi invita l'Interrogante a mescolare scrupolosamente il mazzo e a posarlo coperto sul tavolo davanti a sé. Quindi gli dice di ta-

gliare il mazzo il piú possibile vicino al centro, e di posare la metà superiore sulla destra, ben distanziata, e poi di tagliare ognuno dei due mazzetti il piú possibile vicino al centro, mettendo ogni metà superiore alla destra della metà inferiore, e ottenendo cosí quattro mazzetti di dimensioni quasi eguali.

Qui il 10 di Bastoni è forte, poiché è nel posto di Yod, che governa i Bastoni-Fuoco. Il 6 di Spade è moderatamente forte, poiché è nel posto di Heh che governa le Coppe-Acqua, un elemento non ostile e contrario all'Aria; il 4 di Pentacoli è debole perché è nel posto di Vau, che governa l'elemento contrario alla Terra, e cioè l'Aria; e il *Carro-Cancer*, un segno d'Acqua, è piuttosto forte, poiché è al posto della Heh finale, che governa la Terra, un elemento amico dell'Acqua.

Il Divinatore legge quindi queste quattro carte come preliminare, cosí: « L'Interrogante lavora con impegno e guadagna poco denaro, eppure le cose cominciano a migliorare ». Infatti il 10 di Bastoni mostra crudeltà, asprezza, ecc.; il 6 di Spade fatica e lavoro; il 4 di Pentacoli, guadagno di denaro, e il *Carro*, successo.

Il Divinatore esamina quindi i Quattro Mazzetti per scoprire in quale si trova il Significatore. Risulta in quello di cui il 6 di Spade è la carta in fondo. È nel posto corrispondente alla lettera Heh, che rappresenta il piacere e governa le Coppe. Questo, finora, è un buon auspicio, poiché indica socievolezza e allegria. Il mazzetto viene tenuto per la let-

tura, gli altri vengono messi da parte, perché non riguardano la domanda. Supponiamo che il mazzetto consista in venti carte, e che siano nell'ordine seguente. Il Divinatore le dispone a ferro di cavallo:

Il seme di Coppe è nettamente in maggioranza: piacere, visite di amici, amore, ecc. Vi sono tre Fanti che indicano frequentazione di giovani. Da questo, il Divinatore deduce che l'Interrogante ama la compagnia dei giovani, gli amoreggiamenti, ecc. Poiché non vi sono altri gruppi di tre o quattro carte dello stesso tipo, il Divinatore procede alla lettura contando dal Significatore, che è rivolto verso il 9 di Bastoni.

Il conto, quindi, procede nella direzione della freccia, e cioè: quattro carte dal Re di Coppe, si ha 10 di Pentacoli. Dieci carte da questo, 8 di Coppe. Otto da questo, *Ruota della Fortuna.* Nove da questa, Fante di Bastoni; sette da questo, 10 di Coppe; dieci da questo, 5 di Bastoni; cinque da questo, Fante di Bastoni; quattro da questo, Asso di Pentacoli; cinque da questo, 10 di Coppe. E poiché questa carta è già stata letta, la fase della lettura termina qui.

In questa lettura, come viene poi spiegato, ogni carta è modificata dalle carte che le stanno a lato; se è una carta terminale, come il 6 di Spade, viene modificata non solo da quella che le sta accanto, l'Asso di Pentacoli, ma anche dalla carta dall'estremità opposta, il Fante di Bastoni.

Se queste carte sono di un elemento contrario alla carta stessa, ne indeboliscono molto o ne neutralizzano la forza; ma se l'elemento contrario è solo in una carta, e l'altra è di natura affine, non ha molta importanza. Questo viene spiegato piú avanti, nelle Regole Tabulate. Il Re di Coppe è tra il 9 di Bastoni e la *Ruota della Fortuna,* entrambe carte del Fuoco, e perciò contrarie a Coppe che è Acqua, e questo mostra che l'Interrogante manca di perseveranza e d'energia. 10 di Pentacoli, « i suoi affari cominceranno a prosperare »; 8 di Coppe « ma perderà interesse per essi, a causa del suo amore per i piaceri e la compagnia » (mostrato dal fatto che l'8 di Coppe è fiancheggiato da due carte dello stesso seme). *Ruota della Fortuna* « e grazie alla fortuna, cambiamento in meglio ». Fante di Bastoni (Cavaliere di Bastoni da un lato e 6 di Spade dall'altro), « tuttavia è ansioso perché è innamorato di una ragazza graziosa dai capelli castani e dalla carnagione chiara, che ha conosciuto di recente » (indicato dal Cavaliere di Bastoni, rivolto nel senso contrario al corso della lettura). 10 di Coppe, « la sua corte viene dapprima accolta con favore »; 5 di Spade, « ma voci calunniose e maligne » (non del tutto infondate) « vengono a conoscenza della ragazza ». Asso di Pentacoli «sebbene la crescente prosperità del giovane », 10 di Coppe « l'avesse indotta a considerarlo con favore ».

Il Divinatore appaia poi le carte dalle estremità opposte del ferro di cavallo, cosí:

Fante di Bastoni 6 di Spade	« La ragazza è in ansia per questo.
Cavaliere di Bastoni Asso di Pentacoli	« E lui comincia a trascurare gli affari, che tuttavia procedono ancora abbastanza bene.
3 di Coppe 2 di Pentacoli	« E abbandona gli affari per i piaceri.
Cavaliere di Coppe 5 di Coppe	« Le conseguenze sono che il fidanzamento si rompe, come viene indicato dal cavaliere, rivolto nella direzione opposta.

10 di Pentacoli 8 di Coppe	« Gli affari, tuttavia, vanno abbastanza bene, sebbene egli se ne disinteressi.
5 di Spade 10 di Coppe	« La cosa è oggetto di molti pettegolezzi.
9 di Bastoni Regina di Coppe	(Queste carte di seme contrario hanno perciò scarsa importanza) « tra i loro conoscenti.
Re di Coppe Fante di Coppe	« Inoltre, egli comincia a prestare attenzione a un'altra ragazza dalla carnagione piú scura,
Ruota della Fortuna Re di Spade	« che tuttavia preferisce un uomo bruno, molto ammirato dal gentil sesso (come mostra il fatto che è accanto a due Fanti e a una Regina).
6 di Bastoni Fante di Pentacoli	« Ma egli ha già conquistato l'affetto di una ragazza con occhi e capelli scuri ». (Questa descrizione si ottiene mescolando l'effetto dei Bastoni con i Pentacoli).

Si conclude cosí la lettura nella Prima Operazione, che può venire riassunta:

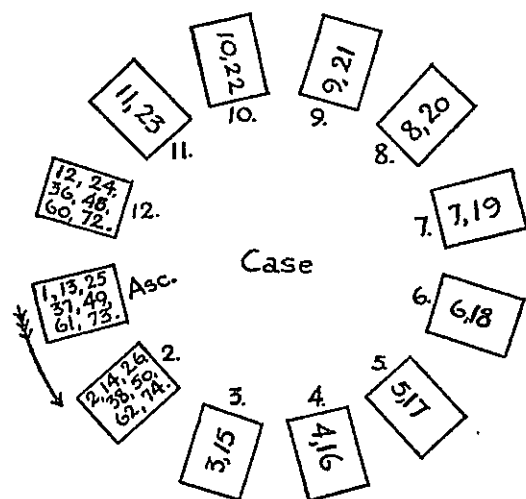
« L'interrogante è un giovane biondo, che lavora con impegno, e finora ha guadagnato poco denaro, ma le cose cominciano a migliorare. Ama la compagnia e le visite di amici. È piuttosto privo di perseveranza e d'energia, ma nonostante questo i suoi affari e le sue transazioni finanziarie cominceranno a prosperare. Però perderà interesse per questo, a causa del suo amore per i piaceri e la compagnia, e sebbene la sua fortuna stia cambiando in meglio, ha ancora molte ansie, perché è innamorato di una ragazza graziosa dai capelli castani e dalla carnagione chiara, conosciuta recentemente. La sua corte viene accolta dapprima con favore, ma alcune calunnie e dicerie maliziose, non del tutto infondate, vengono a conoscenza della ragazza, anche se, grazie alla crescente prosperità di lui, lo aveva accolto con favore. La ragazza è in ansia per questo, ed egli comincia a trascurare gli affari, che tuttavia procedono abbastanza bene, e li trascura per i piaceri e i divertimenti.

« La conseguenza è che il fidanzamento si rompe. Gli affari continuano ad andare abbastanza bene sebbene egli se ne disinteressi. La faccenda è oggetto di molti pettegolezzi tra i comuni conoscenti. (Uno dei principali maldicenti è una donna di mezza età, bionda, rappresentata dalla Regina di Coppe). Egli, tuttavia, presto comincia a prestare attenzione a un'altra ragazza dalla carnagione piú scura, che gli preferisce però un giovane bruno, molto ammirato dal gentil sesso, ma questi ha già conquistato l'affetto di una giovane donna dai capelli bruni e gli occhi azzurri ».

Seconda Operazione

(Rappresentante lo Sviluppo della Faccenda)

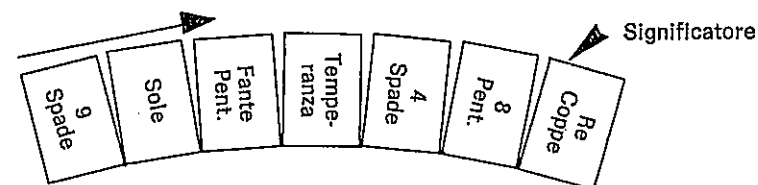
L'Interrogante mischia di nuovo scrupolosamente le carte, e depone il mazzo coperto sul tavolo, ma *non* deve tagliarlo. Il Divinatore prende il mazzo e distribuisce le carte, una per una, in 12 mazzetti coperti, in rotazione, come nel diagramma seguente. (Distribuire e leggere nell'ordine delle Case, contro la direzione del Sole). Quindi il primo mazzetto corrispondente all'Ascendente consisterà della 1^a, 13^a, 25^a, 37^a, 49^a, 61^a, 73^a, come mostrato, e cosí via.

Questa operazione è sotto la presidenza degli Onori, il cui dominio nei Cieli ricade immediatamente tra quello dei quattro Fanti e quello degli Arcani corrispondenti ai dodici Segni dello Zodiaco. Rappresenta le dodici Case Astrologiche del Cielo, come è mostrato. Senza alterare l'ordine relativo dei mazzetti, o delle carte nei mazzetti, il Divinatore li esamina uno dopo l'altro in successione, fino a quando trova quello che contiene il Significatore. Lo trattiene per la lettura, notando scrupolosamente la casa astrologica cui corrisponde, raccoglie gli altri mazzetti, e li mette da parte, poiché non sono piú di alcuna utilità per l'operazione.

Come prima, il Divinatore legge il mazzetto contenente il Significatore, disponendo le carte a ferro di cavallo; e dapprima legge contando le carte in ordine partendo dal Significatore, nella direzione in cui è rivolta la faccia della figura, e quindi appaiando le carte dalle estremità opposte del ferro di cavallo. È poco probabile che in un mazzetto cosí piccolo vi siano tre o quattro carte dello stesso tipo; ma se vi fossero, il Divinatore ne prende nota, e osserva inoltre quale seme predomina. Ora continuo con gli esempi incominciati nell'operazione precedente. Devo osservare che l'esempio è inventato da me, e naturalmente non è contenuto nel *Libro T*, dove viene fornito solo il metodo d'operazione. Ho volutamente scelto una domanda comune, triviale e materiale da delucidare. (S.M.R.D.).

Esempio

(*Continuazione*)

Supponiamo che l'Interrogante abbia scrupolosamente e meticolosamente mischiato le carte, pensando ai suoi affari, e che il Divinatore le abbia poi disposte in cerchio, in dodici mazzetti, come è mostrato piú sopra. Il mazzetto contenente

il Significatore è situato all'Ascendente, e contiene le seguenti carte nell'ordine dato.

Questo modo di leggere mostra che, siccome il Significatore è all'Ascendente, avrà una particolare relazione con il modo di vivere dell'Interrogante a questo punto.

Il Significatore, in questo caso, è diritto, mentre nella precedente lettura era rovesciato, e guarda verso il 9 di Spade; la lettura procede quindi in questa direzione, contando cosí: quattro carte dal Re di Coppe, Fante di Pentacoli; sette da questo, *Sole*; nove da questo, Fante di Pentacoli, e qui termina la lettura.

Re di Coppe Fante di Pentacoli	« L'Interrogante è infelice (guarda verso il 9 di Spade) e fa conoscenza con la ragazza dai capelli scuri e gli occhi azzurri di cui è innamorato l'uomo giovane e bruno, suo rivale. (La ragazza è educata, ha animo artistico e spera di realizzare i suoi desideri, cioè di sposare l'uomo bruno del quale la ragazza bionda, su cui l'Interrogante ha ora trasferito il suo affetto, è adesso innamorata). Lei incomincia ad essere in apprensione per il suo successo, e di conseguenza è gelosa ».

Appaiando le carte prese dalle opposte estremità del ferro di cavallo, il Divinatore procede cosí:

Fante di Coppe 9 di Spade	« L'Interrogante è ansioso, e la sua salute comincia a soffrirne.
8 di Pentacoli *Sole*	« Ma egli spera di avere finalmente successo comportandosi con abilità.

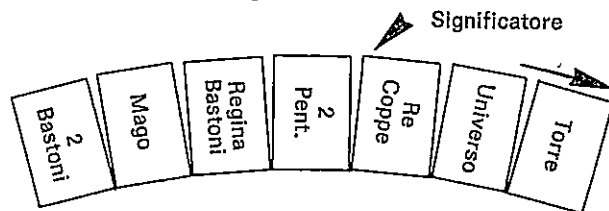
4 di Spade Fante di Pentacoli	« Perciò si adopera per farsi amico della ragazza bruna,
Temperanza	« perché spera di realizzare i suoi desideri per mezzo di lei ». (Questo è mostrato dal fatto che tale carta resta sola alla fine).

Terza Operazione

(*Continua lo Sviluppo della Domanda*)

L'Interrogante mischia scrupolosamente le carte, mentre pensa intensamente ai suoi affari. Il mazzo non viene tagliato. Il Divinatore distribuisce le carte esattamente nello stesso modo della Seconda Operazione, in dodici mazzetti. Tuttavia, anziché riferirsi alle dodici Case Astrologiche, i mazzetti sono posti sotto la presidenza dei dodici Arcani dei Tarocchi, attribuiti ai dodici Segni dello Zodiaco. Il primo pacchetto è *Imperatore, Aries*; il secondo *Papa, Taurus*; il terzo *Innamorati, Gemini*, e cosí via. Come prima, il Divinatore sceglie per la lettura il mazzetto contenente il Significatore, e accantona gli altri. Nota inoltre il significato dell'Arcano corrispondente al Segno dello Zodiaco sotto cui cade il mazzetto. Dispone le carte a ferro di cavallo, esattamente come prima. Continuo ora l'esempio già iniziato:

Esempio

Supponiamo che il mazzetto contenente il Re di Coppe sia quello la cui posizione corrisponde al *Papa* (*Taurus*) e che consista nelle carte seguenti:

Poiché il *Papa* e la maggioranza delle carte in questo mazzetto sono Arcani, questo mostra che le forze attualmente

all'opera cessano di essere sotto il controllo dell'Interrogante. La lettura procede secondo il normale ordine di conto, cosí: Re di Coppe, 2 di Bastoni, *Mago*, Regina di Bastoni; *Universo, Torre*, di nuovo 2 di Bastoni. Si può ricordare che, se un mazzetto consiste di sei carte e il Significatore è un Fante, contando sette a partire da questo si torna di nuovo al Fante, e questo mostra che l'Interrogante agirebbe secondo le proprie idee in questo punto della faccenda, e non permetterebbe che la sua linea d'azione venisse influenzata dall'opinione altrui. (La lettura procederebbe in tal caso appaiando le carte come al solito):

Re di Coppe 2 di Bastoni	« Sebbene in ansia per diverse cose, l'Interrogante incomincia a riuscire meglio grazie a questa linea d'azione,
Mago Regina di Bastoni	« che sembra la migliore. Ma la donna piú anziana (che in precedenza faceva pettegolezzi ed era rappresentata dalla Regina di Coppe nella Prima operazione), è esperta in maldicenze.
Universo - Torre 2 di Bastoni	« E causa ancora danni perché desidera acquisire influenza sull'Interrogante ».

Appaiando le carte, il Divinatore procede:

2 di Bastoni *Torre*	« L'influenza di questa donna, esercitata astutamente, causa una completa rottura.
Universo *Mago*	« L'intera faccenda si colora di trucchi e di magia.
Regina di Bastoni Re di Coppe	« Poiché la stessa donna gli presta molta attenzione e simpatia.
2 di Pentacoli	« E questo favorisce i suoi piani, creando tra i due un'amicizia ».

Quarta Operazione

(Ulteriore Sviluppo della Domanda)

Come prima, l'Interrogante viene invitato a mischiare il mazzo e a deporlo sul tavolo ma *senza tagliarlo*.

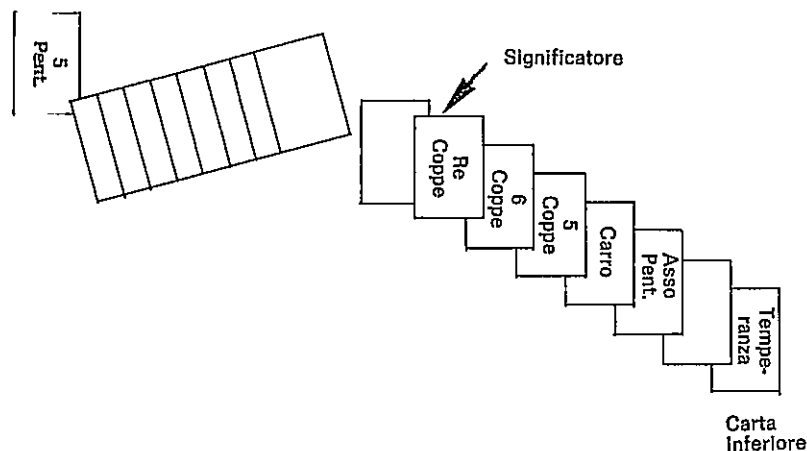
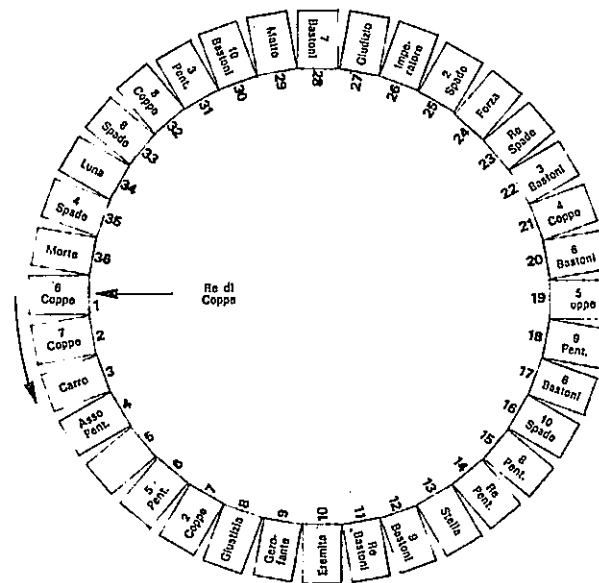
Il Divinatore prende il Mazzo, lo scopre e passa ad una ad una le carte, avendo cura di non cambiare l'ordine, sino a quando trova il Significatore; a questo punto taglia il mazzo, cioè prende il Significatore e le carte che stavano sotto questo, e li pone sopra il resto, coprendo di nuovo l'intero mazzo, preparandosi a distribuirlo. (Fare molta attenzione, qui: S.A.) (1).

La conseguenza di questa Operazione è che il Significatore diventa la carta in cima al mazzo (in realtà è in fondo: tocca il tavolo). Il Divinatore estrae il Significatore, lo pone, scoperto, al centro del tavolo e poi dispone i 36 Decani seguenti: 36 carte che formano un cerchio intorno ad esso, tutte scoperte, corrispondenti ai 36 Decani dello Zodiaco e mostranti lo sviluppo successivo della Domanda. Le carte vengono disposte nello stesso ordine e nella stessa direzione dei 12 mazzetti delle due operazioni precedenti.

La lettura procede secondo la stessa regola di conto; ma invece di contare partendo dal Significatore, parte dalla prima delle 36 carte, e procede sempre nella direzione in cui sono state distribuite. Si prende nota del seme predominante e delle carte che sono a tre o quattro dello stesso tipo. Quando è finita la lettura mediante il conto, le carte vengono appaiate: 1ª e 36ª, 2ª e 35ª, 3ª e 34ª e cosí via, e poste in ordine successivo sopra il Significatore. Continuo ora l'esempio incominciato prima.

Esempio

Supponiamo che l'Interrogante abbia mischiato il mazzo, e che il Divinatore, dopo averlo preso, lo giri e scopra che la carta in fondo è la *Temperanza*. Procedendo, trova il Significatore, cosí:

(1) *Sapere Aude*, nome mistico del dottor W. Wynn Westcott (N.d.C.).

Perciò egli prende le carte dal Re di Coppe alla *Temperanza* inclusa, e le colloca sopra (o dietro: S.A.) il 5 di Pentacoli, avendo cura di non alterarne il relativo ordine. Questo ha l'effetto di tagliare il mazzo tra la Regina di Bastoni e il Re di Coppe, e naturalmente, quando il Divinatore gira di nuovo le carte, coprendole, per distribuirle, il Re di Coppe è inevitabilmente la carta in alto, e la Regina di Bastoni la carta in basso; la *Temperanza* è immediatamente sopra il 5 di Pentacoli, che *prima* era la carta piú in alto. Il Divinatore prende la carta in alto, il Significatore, e la colloca scoperta al centro, poi distribuisce in cerchio, in successione, 36 carte scoperte, nell'ordine seguente:

Supponiamo che le carte abbiano questa disposizione. La lettura procede sempre nella stessa direzione della distribuzione, in questa forma dell'operazione, cominciando il conto dalla prima carta distribuita.

Troviamo qui dodici dei 22 Arcani; sette Bastoni; sette Coppe; cinque Spade; sei Pentacoli: totale 37, compreso il Significatore. La preponderanza degli Arcani rappresenta: « Influssi che sfuggono al controllo dell'Interrogante ». Vi sono quattro Principi (Re): « Incontri con persone influenti »; e quattro 8: « Molte novità e corrispondenza ».

Il conto procede come segue dalla prima carta distribuita. Re di Coppe - 6 di Coppe - 5 di Pentacoli - *Eremita* - 4 di Coppe - *Forza* - 4 di Spade - 7 di Coppe - *Giustizia* - 5 di Coppe - Re di Spade - *Imperatore* - ancora 6 di Coppe.

Re di Coppe 6 di Coppe	« L'amore dell'Interrogante per i piaceri,
5 di Pentacoli	« causa perdita di denaro e di affari,
Eremita	« ed egli è costretto ad essere piú prudente,
4 di Coppe	« e a non frequentare tanto la compagnia di altri, che gli ha già causato ansie (come mostra il 4 di Coppe tra 2 Bastoni, in quanto l'elemento contrario ha l'effetto d'indebolire la carta).
Forza	« Egli lavora con maggiore impegno,
4 di Spade	« e incomincia ad andare meglio.
7 di Coppe	« Tuttavia non ha sufficiente energia per insistere a lungo nel lavoro.
Giustizia	« La conseguenza è che
5 di Coppe	« egli perde i suoi amici.
Re di Bastoni	« E il suo rivale che, sebbene piuttosto vanitoso, è energico e lavoratore,

Imperatore 6 di Coppe	« lo sostituisce nella popolarità e nella stima generale ».

Appaiando ora le carte, il Divinatore procede:

Re di Coppe *Morte* 6 di Coppe	« L'Interrogante perde piacere di conseguenza,
4 di Spade 7 di Coppe	« e diventa ancora meno energico di prima, e piú accanito nella ricerca del piacere.
Luna *Carro*	« Cede alla tentazione della pigrizia e della vanità per mezzo della frode.
8 di Spade Asso di Pentacoli	« Si appropria del denaro del suo datore di lavoro, e si vede minacciato di prigione.
8 di Coppe *Temperanza*	« Il risultato è la perdita del buon nome,
3 di Pentacoli 5 di Pentacoli	« e della sua posizione di fiducia.
10 di Bastoni 2 di Coppe	« I suoi ex amici e ammiratori gli voltano le spalle,
Matto *Giustizia*	« e il risultato della sua follia è che viene arrestato e portato in tribunale.
7 di Bastoni *Papa*	« La decisione è sfavorevole,
Giudizio *Eremita*	« e la sentenza è giustamente contro di lui.
Imperatore Re di Bastoni	« Ma il suo datore di lavoro, per quanto severo, è un uomo di buon cuore,
2 di Spade 9 di Spade	« e si offre di riprenderlo e di dimenticare il passato,

Stella *Forza*	« perché spera che questo gli sia servito di lezione
Re di Spade Re di Pentacoli	« e gli fa osservare che il suo ex rivale,
3 di Bastoni 8 di Pentacoli	« sebbene vanitoso, era tuttavia un lavoratore e un abile uomo d'affari.
4 di Coppe 10 di Spade	« L'Interrogante, perciò, decide di abbandonare completamente il vecchio modo di vivere che lo ha portato sull'orlo della rovina, e diventa un uomo serio.
8 di Bastoni 6 di Bastoni	« Dopodiché improvvisamente riceve un messaggio urgente che gli arreca grande piacere
3 di Coppe 9 di Pentacoli	« perché gli comunica che, in seguito alla morte di un parente, gli tocca un'eredità ».

Questo conclude la Quarta Operazione.

È sempre necessario che il Divinatore impieghi l'intuizione nella lettura; e qualche volta egli deve ricorrere alla chiaroveggenza per « vedere attraverso » una carta di significato dubbio. Cosí, nella lettura riportata qui sopra, solo il fatto che la *Luna*, il *Carro*, l'8 di Spade e l'Asso di Pentacoli siano seguiti da altre carte conformative giustifica il loro significato malefico.

Quinta Operazione

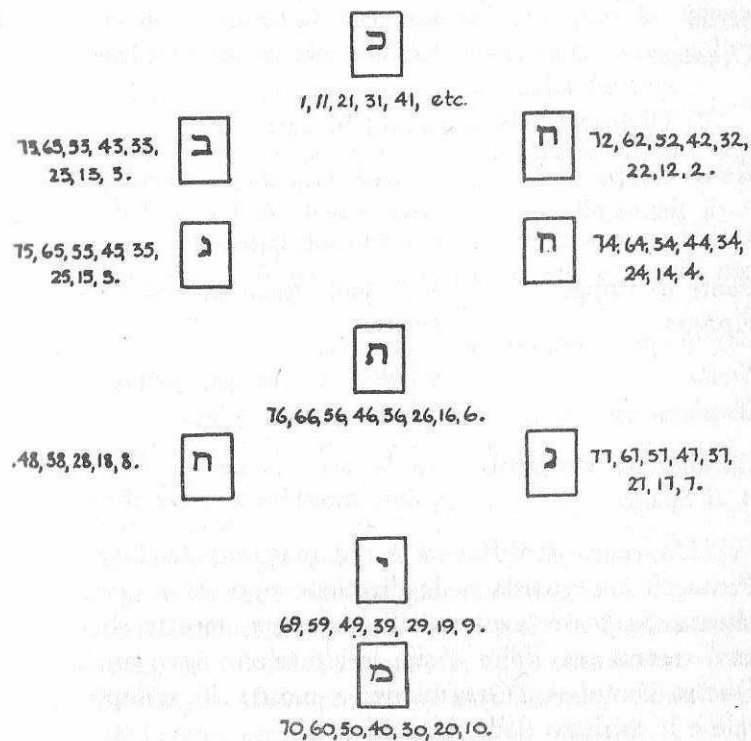
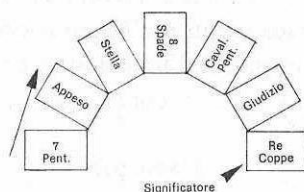
(*Conclusione*)

Le carte devono venire di nuovo scrupolosamente mischiate dall'Interrogante, ma NON tagliate. Il Divinatore prende quindi il mazzo, e distribuisce le carte una dopo l'altra, a rotazione, in dieci mazzetti corrispondenti all'Albero della Vita. Questo si riferisce al dominio dei 10 *Sephiroth* nei Cieli. Fatto questo, il Divinatore sceglie per la lettura

il mazzetto contenente il Significatore, annotando sotto quale *Sephirah* cade, e prendendo questo come indicazione *generale*. Il mazzetto viene poi distribuito a ferro di cavallo, e letto nel solito modo, contando dal Significatore, questa volta nella direzione verso cui è rivolta la figura. Le carte vengono quindi appaiate come nell'Operazione precedente. Questo completa il Metodo di Divinazione chiamato « L'Apertura dell'Arcano ». Do ora la conclusione dell'esempio.

Esempio

(*Continuazione*)

Supponiamo che le carte siano state mischiate e distribuite nel modo seguente in 10 mazzetti corrispondenti ai *Sephiroth* sull'Albero della Vita:

Il mazzetto contenente il Significatore cade sotto *Binah*, che contiene la 3ª, la 13ª, la 23ª, la 33ª, la 43ª, la 53ª, la 63ª e la 73ª carta. È un segno di tristezza e di prove. Le carte vengono disposte come segue:

Il conto procede in questo modo: Re di Coppe - *Stella* - *Giudizio* - Re di Coppe ancora. Le carte malefiche sono in maggioranza, un altro segno di perdita e affanno.

Re di Coppe *Stella* *Giudizio*	« L'Interrogante ha speranze di ritrovare cosí la fortuna e di ottenere un risultato per lui favorevole ».

Il Divinatore abbina quindi le carte, cosí:

Re di Coppe 7 di Pentacoli	« Perciò si getta in speculazioni e subisce pesanti perdite (il 7 di Pentacoli è vicino all'*Appeso*)
Fante di Coppe *Appeso*	« e i suoi legami amorosi finiscono in niente.
Stella *Giudizio*	« Tutte le sue aspirazioni vengono deluse
Cavaliere di Pentacoli 8 di Spade	« e la sua vita per qualche tempo è ardua, meschina e priva d'interesse ».

(L'avvento di difficoltà è qui mostrato dal Cavaliere di Pentacoli che guarda nella direzione *opposta* a quella della lettura. Se fosse rivolto dall'altra parte, mostrerebbe che i guai stanno per finire e che la situazione deve migliorare). Questo completa l'Operazione, e mostra lo sviluppo generale e il risultato della domanda.

Regole Tabulate

1. *Mischiare, Tagliare, Distribuire ed Esaminare.*

Nel mischiare, la mente dell'Interrogante deve essere fissa su ciò che desidera sapere. Se durante la procedura cade qualche carta, bisogna riprenderla senza guardarla e riprendere a mischiare. Finito di mischiare e deposto il mazzo sul tavolo, se qualche carta cade a terra, o si gira in una direzione diversa, bisogna mischiare di nuovo.

Il taglio deve essere netto e deciso. Se qualche carta cade dalla mano, bisogna mischiare di nuovo prima di poter tagliare ancora. Nel distribuire le carte, si deve aver cura di non invertirle, e di mantenere rigorosamente il loro ordine relativo, perché, se non si sta attenti, una può facilmente finire sotto o sopra un'altra, il che ovviamente avrebbe l'effetto di alterare completamente il conto nella Lettura.

2. *Selezione del Significatore e Carnagione assegnata agli Onori.*

Bastoni, generalmente: persona fulva, con carnagione chiara.
Coppe, generalmente: persona con carnagione e capelli moderatamente chiari.
Spade, generalmente: persona con carnagione e capelli moderatamente scuri.
Pentacoli, generalmente: persona con carnagione e capelli molto scuri.
I Re: Uomini.
Le Regine: Donne.
I Principi: Uomini giovani.
Le Principesse (Fanti): Donne giovani.

Perciò i Significatori devono essere scelti in questo modo. Per esempio, un uomo di mezza età, dalla carnagione scura, Re di Pentacoli. Una giovane donna bionda, Principessa (Fante) di Coppe, ecc.

Nella lettura delle carte, queste descrizioni possono essere modificate dalle carte che stanno ai lati, cosí: La Regina di Coppe, che indica una donna dalla carnagione chiara, con i capelli bruno-dorati, se è in mezzo a carte del seme di Spade e Pentacoli, mostra una donna con i capelli bruni piuttosto scuri e gli occhi scuri. Come si è detto prima, i Principi e le Regine rappresentano quasi invariabilmente uomini e donne in rapporto con l'argomento in esame. Ma i Re rappresentano talvolta l'inizio o la fine di qualcosa: arrivo o partenza, secondo la direzione in cui sono rivolti. Invece le Principesse (Fanti) rappresentano opinioni, pensieri o idee, in armonia o in opposizione con l'argomento.

3. *Significato generale della Maggioranza di un particolare Seme e Significato particolare di 3 o 4 carte dello stesso tipo di lettura.*

Maggioranza di Bastoni: Energia, dissidio, opposizione.
Maggioranza di Coppe: Piacere e allegria.
Maggioranza di Spade: Affanni e tristezza, talvolta malattia e persino morte.
Maggioranza di Pentacoli: Affari, denaro, averi, ecc.
Maggioranza di Arcani: Forze considerevoli, ma al di fuori del controllo dell'Interrogante.
Maggioranza di Onori: Compagnia, incontro con molte persone.
Maggioranza di Assi: Generalmente forza; gli Assi sono sempre carte forti.
4 Assi: Grande potere e forza.
3 Assi: Ricchezza e successo.
4 Re: Grande rapidità.
3 Re: Incontri inaspettati. (I Re generalmente indicano novità).
4 Regine, generalmente: Autorità e influenza.
3 Regine, generalmente: Amici potenti e influenti.
4 Principi o Cavalieri: Incontro con i potenti.
3 Principi o Cavalieri: Rango e Onore.

4 Principesse (Fanti): Nuove idee e nuovi progetti.
3 Principesse (Fanti): Compagnia di giovani.
4 Dieci, generalmente: Ansia e responsabilità.
3 Dieci, generalmente: Vendite, acquisti, transazioni commerciali.
4 Nove, generalmente: Responsabilità nuova.
3 Nove, generalmente: Molta corrispondenza.
4 Otto, generalmente: Molte novità.
3 Otto, generalmente: Molti viaggi.
4 Sette, generalmente: Delusioni.
3 Sette, generalmente: Trattati e patti.
4 Sei, generalmente: Piacere.
3 Sei, generalmente: Guadagno e successo.
4 Cinque, generalmente: Ordine, regolarità.
3 Cinque, generalmente: Litigi, dissidi.
4 Quattro, generalmente: Riposo e pace.
3 Quattro, generalmente: Industriosità.
4 Tre, generalmente: Risolutezza e decisione.
3 Tre, generalmente: Inganno.
4 Due, generalmente: Conferenza, conversazioni.
3 Due, generalmente: Riorganizzazione e nuovo inizio di qualcosa.
Gli Arcani *non* vengono presi in considerazione a 3 e 4.

4. *Breve compendio del significato delle 36 carte minori.*

Bastoni

Due: Influenza su altri. Dominio.
Tre: Orgoglio e arroganza. Talvolta potere.
Quattro: Sistemazione. Compimento di accordi.
Cinque: Dissidi. Litigi.
Sei: Guadagno e successo.
Sette: Opposizione; talvolta coraggio.
Otto: Una comunicazione urgente, lettera o messaggio. Rapidità.
Nove: Forza. Potere. Salute. Energia.

Dieci: Crudeltà e malizia verso altri. Forza soverchiante. Vendetta. Ingiustizia.

Coppe

Due: Matrimonio, amore, piacere. Affettuosa amicizia.
Tre: Abbondanza. Ospitalità, mangiare, bere. Piacere, danze, abiti nuovi, divertimenti.
Quattro: Ricevere piaceri o gentilezze da altri, ma con qualche disagio.
Cinque: Delusione in amore. Rottura di matrimonio, ecc. Cattiverie da parte di amici. (Se meritate o NO, viene mostrato dalle carte che l'accompagnano, oppure nel conto). Perdita di amicizia.
Sei: Desiderio, felicità, successo, godimento.
Sette: Menzogna, inganno, promesse non mantenute, illusioni. Errore, piccolo successo, ma senza l'energia per mantenerlo.
Otto: Successo abbandonato, declino d'interesse per qualcosa. Noia.
Nove: Completo successo. Piacere e felicità. Desideri esauditi.
Dieci: Cose definitivamente arrangiate e sistemate in armonia con i desideri. Completa fortuna.

Spade

Due: Litigio placato. Pace ristabilita, ma con qualche tensione.
Tre: Infelicità, angoscia, lacrime.
Quattro: Convalescenza, guarigione da una malattia, cambiamento in meglio.
Cinque: Sconfitta, perdita, malizia. Calunnie, pettegolezzi maligni.
Sei: Fatica, lavoro; viaggio, probabilmente per mare. (Viene mostrato dalle carte vicine).
Sette: Come carattere, infido, tentennante. Viaggio probabilmente via terra (mostrato dalle carte vicine).
Otto: Meschino o ristretto. Una prigione.

Nove: Malattia. Sofferenza. Malizia. Crudeltà. Dolore.
Dieci: Rovina. Morte. Fallimento. Disastro.

Pentacoli

Due: Cambiamento piacevole. Visita ad amici, ecc.
Tre: Affari, impiego retribuito. Transazioni commerciali.
Quattro: Guadagno di denaro o influenza. Un dono.
Cinque: Perdita della professione. Perdita di denaro. Preoccupazioni finanziarie.
Sei: Successo in cose materiali; prosperità negli affari.
Sette: Speculazioni non redditizie, impieghi non redditizi; inoltre lavoro onorario, intrapreso per il piacere di farlo, e senza desiderio di ricompensa.
Otto: Abilità, prudenza, anche astuzia. (Dipende dalle carte che l'accompagnano).
Nove: Eredità. Grande incremento di denaro.
Dieci: Ricchezza.

5. *Breve compendio del Significato degli Arcani.*

0. *Matto.* Idea, pensiero, spiritualità, tutto ciò che si sforza di trascendere il materiale. (Cioè, se l'argomento della domanda è spirituale). Ma se la Divinazione riguarda un evento materiale della vita normale, questa carta non è buona, e mostra follia, stupidità, eccentricità, persino pazzia, a meno che sia accompagnata da carte ottime. È troppo ideale e instabile per essere generalmente buona in questioni materiali.

1. *Mago o Bagatto.* Abilità, saggezza, adattabilità. Astuzia, furberia, ecc., sempre a seconda della dignità. Talvolta, sapienza occulta.

2. *Grande Sacerdotessa o Papessa.* Cambiamento, alterazione, accrescimento e diminuzione. Fluttuazione (in bene o in male, a seconda di quel che indicano le carte connesse). Si vedano anche *Morte* e *Luna.*

3. *Imperatrice.* Bellezza, felicità, piacere, successo, anche

lusso e talvolta dissipazione, ma soltanto se con carte molto malefiche.

4. *Imperatore*. Guerra, conquista, vittoria, lotta, ambizione.

5. *Gerofante o Papa*. Saggezza divina. Manifestazione. Spiegazione. Insegnamento. Diverso, anche se sotto certi aspetti simile, al significato del *Mago*, dell'*Eremita* o degli *Innamorati*. Sapienza occulta.

6. *Innamorati*. Ispirazione (passiva, in qualche caso medianica, quindi diversa da quella del *Papa*, del *Mago* e dell'*Eremita*). Movente, potere e azione derivanti da ispirazione e impulso.

7. *Carro*. Trionfo. Vittoria. Buona salute. Successo, anche se talvolta non stabile e durevole.

11. *Forza*. (Anticamente l'8, *Giustizia*, e l'11 la *Forza*, erano trasposte). Coraggio. Forza. Forza d'animo. Potere non arrestato come nell'atto del giudizio, ma portato ad ulteriore azione; talvolta ostinazione, ecc. Si veda 8: *Giustizia*.

9. *Eremita o Profeta*. Saggezza cercata e ottenuta dall'alto. Ispirazione divina (ma attiva, in contrapposizione a quella degli *Innamorati*). Nei titoli mistici, *Eremita*, *Papa* e *Mago* sono i « 3 Magi ».

10. *Ruota della Fortuna*. Buona fortuna e felicità (entro certi limiti), ma talvolta anche ebbrezza del successo, se le carte vicine lo indicano.

8. *Giustizia*. La Giustizia eterna, l'Equilibrio eterno. Forza, ma arrestata nell'atto del giudizio. Si veda l'11: *Forza*. Inoltre, in combinazione con altre carte, procedimenti legali, tribunale, processo, ecc.

12. *Appeso*. Sacrificio forzato. Punizione. Perdita. Fatale e non volontaria. In generale, sofferenza.

13. *Morte*. Tempo. Secoli. Trasformazione. Cambiamento involontario in contrapposizione alla *Luna*. Talvolta morte e distruzione, ma raramente quest'ultima, e la prima solo se confermata dalle carte che l'accompagnano. Si veda anche la *Papessa*.

14. *Temperanza*. Combinazione di forze. Realizzazione. Azione (materiale). Effetto, in bene o in male.

15. *Diavolo*. Materialità. Forza materiale. Tentazione materiale; talvolta ossessione, specie se associato agli *Innamorati*.

16. *Torre*. Ambizione, lotta, guerra, coraggio. Si veda l'*Imperatore*. In certe combinazioni, distruzione, pericolo, caduta, rovina.

17. *Stella*. Speranza, fede, aiuto inaspettato. Ma talvolta anche fantasticherie, speranze deluse, ecc.

18. *Luna*. Insoddisfazione, cambiamento volontario (in contrapposizione a 13: *Morte*). Errore, menzogna, falsità, inganno. (Il tutto a seconda che la carta sia bene o male dignificata; molto dipende da questo).

19. *Sole*. Gloria, guadagno, ricchezza. Talvolta anche arroganza, vanità, esibizionismo, ma solo quando è in compagnia di carte molto malefiche.

20. *Giudizio*. Decisione finale. Giudizio. Sentenza. Determinazione di qualcosa senza appello sul suo piano.

21. *Universo o Mondo*. La questione stessa. Sintesi. Mondo. Regno. Di solito denota il soggetto della domanda, e perciò dipende interamente dalle carte che l'accompagnano.

6. *Significato delle Carte.*

Una carta è forte o debole, ben dignificata o mal dignificata, secondo le carte che le stanno accanto ai due lati. Carte dello stesso seme ai due lati la rafforzano grandemente, in bene o in male, secondo la loro natura. La carta dei semi corrispondenti al suo Elemento contrario, ai due lati, l'*indeboliscono* grandemente, in bene o in male. Aria e Terra sono contrarie, e cosí pure Fuoco e Acqua. L'Aria è amica di Acqua e Fuoco, e il Fuoco di Aria e Terra.

Se una carta del seme di Bastoni cade tra una di Coppe e una di Spade, quella di Spade modifica e collega quella di Bastoni con la carta di Coppe, e quindi non viene indebolita dalla vicinanza di quest'ultima; ma è modificata dall'influenza di entrambe le carte; perciò è piuttosto forte. Ma se una carta

è tra due che sono naturalmente contrarie fra loro, non è influenzata molto da nessuna delle due, come una carta di Bastoni tra una di Spade e una di Pentacoli, perché queste, essendo Aria e Terra, sono contrarie fra loro e perciò s'indeboliscono a vicenda.

Essendo qui questione di una carta di Bastoni, questa carta non viene considerata un legame tra Spade e Pentacoli.

Alcuni esempi forniti da S.R.M.D.

9 S.	10 S.	5 S.	Fortissima e potente nell'azione. Molto malefica.
10 B.	10 S.	2 B.	Meno forte. Rovina attenuata e forse superata.
6 C.	10 S.	10 C.	Piú buona che viceversa. È l'abbondanza che vince la perdita, come una salsa piccante che accresce il piacere.
9 P.	10 S.	10 C.	Molto debole, malefica; piccola perdita in cose materiali, ma piú preoccupazione che perdita vera e propria.
5 S.	2 B.	9 S.	Moderatamente forte. Avventatezza che porta con sé male. Malefica.
9 P.	2 B.	9 S.	Piuttosto forte. Buona. Considerevole guadagno e vittoria.
10 C.	2 B.	6 C.	Debole, malefica. Vittoria pervertita da baldorie e malvivere. Ma altre carte possono mitigare il giudizio.
9 S.	10 C.	5 S.	Di forza media. Malefica. Angoscia derivata dal piacere e a causa dei piaceri.
9 P.	10 C.	6 P.	Perfetto successo e felicità.
10 B.	10 C.	5 S.	Piuttosto malefica. Piacere che, una volta ottenuto, non vale il disturbo che ci si è presi per raggiungerlo.

10 S.	6 C.	9 P.	Piuttosto forte e buona. S. e P., essendo elementi opposti, si annullano a vicenda. Perciò è come se non ci fossero.
10 S.	6 C.	10 B.	Piuttosto buona. Qualche affanno, ma superabile. Se il 6 di C. fosse una carta malefica, il male avrebbe il sopravvento.
9 S.	*Morte*	3 S.	Morte accompagnata da grande dolore e infelicità.
9 B.	9 S.	*Papessa*	Guarigione da una malattia.
6 S.	D. B.	R. P.	Una donna attiva, coraggiosa e fida, con i capelli castani scuri, ed espressione aperta, senza paura.
7 C.	R. C.	5 S.	Un uomo dalla carnagione e dai capelli chiari, ma ingannevole e malizioso.

7. *Abbinamento delle Carte nella Lettura.*

Quando si abbinano le carte, ognuna deve venire considerata di forza eguale all'altra. Se sono di elementi opposti, si indeboliscono a vicenda. Se al termine dell'abbinamento delle carte di un mazzetto ne rimane una, questa indica il risultato parziale di quella particolare fase della Divinazione. Se è una carta malefica e le altre sono buone, modifica il buon responso.

Se è il Significatore dell'Interrogante, o di un'altra persona, mostra che le cose dipendono molto dal comportamento della persona in questione. La ragione dell'importanza della carta singola sta nel fatto che è sola, non modificata. Se alla fine restano due carte anziché una, non hanno altrettanta importanza.

8. *Esercizio della Chiaroveggenza e dell'Intuizione.*

Il Divinatore, nel descrivere una persona in base al Significatore, nella lettura, deve sforzarsi, per mezzo della Chia-

roveggenza, e usando la carta in questione come un simbolo, di vedere la persona stessa usando le regole per aiutare e limitare la sua visione. Nel descrivere un evento in base alle carte, nella lettura, deve usare allo stesso modo la sua intuizione. Le descrizioni personali sono modificate dalle carte vicine; per esempio, il Fante di Bastoni rappresenta solitamente una ragazza con carnagione e capelli chiari, ma se è in mezzo a carte del seme di Pentacoli, potrebbe essere addirittura molto bruna, anche se i Bastoni conferirebbero comunque una certa *brillantezza* a capelli, occhi e carnagione.

9. *Il conto nella Lettura.*

Ogni volta che si conta dall'ultima carta toccata, la carta stessa è 1, la successiva è 2 e cosí via.

Da ogni Asso: si conta 5.
Da ogni Principessa (o Fante): si conta 7.
Da ogni altro Onore: si conta 4.
Da ogni carta minore: si conta il suo numero.
Da ogni Arcano corrispondente a un Elemento: si conta 3.
Da ogni Arcano corrispondente a un Segno: si conta 12.
Da ogni Arcano corrispondente a un Pianeta: si conta 9.

I Trionfi dei Tarocchi

della G.O. *Soror* Q.L. (1) - *Documento non ufficiale*

Le carte Minori ci presentano le vibrazioni del Numero, del Colore e dell'Elemento, cioè il piano sul quale hanno la loro funzione il numero e il colore. Perciò, nel 10 di Pentacoli noi abbiamo il numero Dieci e i colori terziari, citrino, oliva e rossiccio, che operano in *Malkuth*, il piano materiale. Invece, nel 10 di Bastoni abbiamo il numero Dieci e i terziari operanti nella pura energia. In queste carte, il *Sephirah* è indicato dalla colorazione delle nubi; il piano dalla colorazione dei simboli.

I quattro Onori di ogni seme, presi nel loro senso piú astratto, possono essere interpretati cosí:

Potere potenziale	il Re
Potere pensieroso	la Regina
Potere in azione	il Principe
Ricezione e Trasmissione	la Principessa

Tutte queste carte sono colorate secondo i loro elementi, piú il *Sephirah* cui sono attribuite. Per quanto riguarda invece gli Arcani Maggiori, o Trionfi, abbiamo in essi le Chiavi della manifestazione divina; ognuno è una forza individuale da considerare indipendentemente. Non si deve mai dimenticare che i Trionfi sono, intrinsecamente, glifi di forze cosmiche, non umane.

0. *Il Matto.* Questa carta, cosí come si presenta generalmente, mostra un uomo dagli abiti variopinti che cammina, incurante di un cane che gli strappa gli indumenti e minaccia di attaccarlo. In questo si vede solo l'aspetto inferiore della carta, che non dà un'idea della Divina Follia di cui parla San Paolo. Ma, nel mazzo dell'Ordine, si è compiuto uno

(1) *Quaestor Lucis*, nome mistico della signora Felkin (N.d.C.).

sforzo per rivelare il significato piú profondo. Un bimbo nudo sta sotto un rosaio carico di rose gialle: l'aurea Rosa della Gioia, nonché la Rosa del Silenzio. Tende una mano verso le rose, e tiene al guinzaglio un lupo grigio, la sapienza terrena tenuta a freno dalla perfetta innocenza. I colori sono giallo chiaro, celeste, giallo verdognolo, che ricordano l'alba di una giornata primaverile.

I. *Il Mago.* Rappresenta l'unione e l'equilibrio dei poteri elementali dominati dalla mente. L'Adepto che dedica gli Strumenti minori sull'Altare. Le vie di Beth e Mercurio collegano *Kether*, la Corona, a *Binah*, l'Aima Elohim. Il Mago, perciò, si rispecchia nell'Intelletto che immagazzina e raccoglie la conoscenza e la riversa nella Casa della Vita, *Binah*. Il numero della Via, 12, indica la sintesi dello Zodiaco, come Mercurio è la sintesi dei Pianeti. I colori giallo, violetto, grigio e indaco fanno pensare alla misteriosa luce astrale che circonda il grande Adepto. È una carta legata al nome di Tahuti ed Ermete, come la precedente è collegata a Krishna e Harparkrat o Dioniso.

II. *La Grande Sacerdotessa.* La Grande Sacerdotessa governa la lunga via che unisce *Kether* a *Tiphareth*, attraversando le Vie reciproche di Venere e di *Leo*. È la grande forza femminile che controlla la fonte stessa della vita, raccogliendo in sé tutte le forze energizzanti e tenendole in soluzione fino al tempo della liberazione. I suoi colori, celeste che diviene azzurro, bianco argenteo e argento, illuminato da tocchi d'arancio e di fiamma, esprimono queste idee.

III. *L'Imperatrice.* È un aspetto di Iside; l'aspetto creativo e positivo della Natura viene da lei espresso. La Triade egizia, Iside, Hathor e Nephthys, simboleggiate dalla luna crescente, dalla luna piena e dalla mezzaluna, è rappresentata nei Tarocchi dalla Grande Sacerdotessa, Hathor. L'Imperatrice, Iside, ha come simbolo la luna crescente o Venere. La Giustizia, Nephthys, ha la luna calante.

Iside e Venere danno l'aspetto d'Amore, mentre Hathor è piuttosto il Misticismo, la Luna piena che rispecchia il sole

di *Tiphareth* da *Yesod*, e trasmette i raggi del Sole sulla sua Via, Gimel. Nell'interpretazione pratica dei Tarocchi, è spesso ammissibile considerare l'Imperatrice quale rappresentante dell'Occultismo, la Grande Sacerdotessa come Religione, la Chiesa distinta dall'Ordine.

L'Imperatrice, la cui lettera è Daleth, è la Porta dei Misteri interni, come Venere è la porta della Cripta. I suoi colori sono smeraldo, azzurro cielo, verde-azzurro e *cerise*, o rosa carico.

IV. *L'Imperatore.* Abbiamo qui le grandi forze energizzanti, com'è indicato dalle varie sfumature di rosso. Si può notare che le Vie rosse rimangono rosse su tutti i piani, e variano solo le sfumature. Cosí *Aries*, l'Imperatore, il Pioniere, il Generale, è color sangue e cremisi carico, rosso, vermiglio puro o rosso fiamma ardente. Egli è *Ho Nikias*, il Vincitore, ardente, appassionato, impetuoso, apoteosi di Marte, in amore e in guerra. È il positivo maschile, come l'Imperatrice è il positivo femminile.

V. *Il Gerofante.* Il Gran Sacerdote è la controparte della Grande Sacerdotessa. Come *Aries* è la casa di Marte e l'esaltazione del Sole, *Taurus* è la casa di Venere e l'esaltazione della Luna. È l'aspetto mistico o riflessivo del maschile. È il pensatore, come l'Imperatore è l'uomo d'azione.

I suoi colori, a differenza di quelli dell'Imperatore, variano considerevolmente. Rosso, arancio, marrone, bruno carico e castano suggeriscono pensiero velato, potere interiore, perseveranza, contemplazione e riconciliazione. Questa carta indica spesso la vigilanza segreta dei Maestri.

VI. *Gli Innamorati.* L'effetto dell'ispirazione sull'intuizione, che porta illuminazione e liberazione: la spada che spezza i ceppi dell'abitudine e del materialismo, Perseo che salva Andromeda dal Drago della paura e dalle acque della stagnazione.

[NOTA: Incidentalmente, si osservi che questo è il disegno della carta dell'Ordine. Andromeda è mostrata incatenata a

una roccia, e il drago sorge dalle acque ai suoi piedi. Perseo è raffigurato in volo nell'aria mentre si affretta a soccorrerla, con la spada sguainata. Il disegno è completamente diverso da quello del mazzo di Waite. - I.R.].

I colori sono arancio, violetto, grigio purpureo e grigio perla. Il colore lampeggiante dell'arancio dà un azzurro carico e vivido, mentre il colore lampeggiante del violetto è giallo dorato. I colori lampeggianti possono essere sempre introdotti, se fanno risaltare piú chiaramente il significato del colore essenziale. In pratica, questa carta significa solitamente comprensione e simpatia.

VII. *Il Carro*. Abbiamo qui un simbolo dello spirito dell'uomo che domina i princípi inferiori, anima e corpo, e perciò passa trionfalmente attraverso il piano astrale, elevandosi al di sopra delle nubi dell'illusione e penetrando nelle sfere superne.

I colori ambra, grigio argento, grigio-azzurro e il violetto-blu cupo del cielo notturno chiariscono questo simbolo. È la sublimazione della Psiche.

VIII. *La Forza*. Anch'essa rappresenta il dominio del superiore sull'inferiore. Ma in questo caso è l'anima che tiene a freno le passioni, sebbene abbia ancora i piedi piantati sulla terra, e il velo scuro aleggi ancora intorno alla sua testa e la cinga. I colori, giallo-verde chiaro, nero, giallo-giallognolo e ambra rossiccio, suggeriscono la perseveranza costante e la forza d'animo necessarie, ma il rosa-rosso carico, che è il colore lampeggiante del giallo-verde, dà la forza motrice.

IX. *L'Eremita*. Prudenza. Questi tre Trionfi vanno considerati insieme, quando li si studia, perché rappresentano i tre stadi dell'iniziazione. L'uomo avvolto nel mantello con cappuccio, che porta una lanterna per illuminare la Via, e un bastone per sostenersi, è l'eterno ricercatore, l'Anima pellegrina. Il cappuccio e il mantello hanno il colore bruno della terra, e sopra di lui vi è il cielo notturno. Ma intorno a lui

vi sono i delicati verdi-gialli e verdi-azzurrini della primavera, e la primavera è nel suo cuore.

X. *La Ruota della Fortuna*. Nell'*Etz Chayim*, o Albero della Vita, la Ruota è situata sulla Colonna della Misericordia, dove forma la colonna principale collegante *Netzach* a *Chesed*, la Vittoria alla Misericordia. È la rivoluzione della esperienza e del progresso, le fasi dello Zodiaco, la scala roteante, tenuta al suo posto dall'influenza contrapposta della Luce e della Tenebra, del Tempo e dell'Eternità, presieduta in basso dal cinocefalo plutoniano, in alto dalla Sfinge d'Egitto, l'eterno Enigma che può essere risolto solo quando conseguiamo la liberazione. I colori fondamentali di questo Trionfo sono azzurro, violetto, porpora cupo e blu irraggiato di giallo. Ma i raggi zodiacali della Ruota devono essere dei colori dello spettro, mentre la Scimmia è dei colori di *Malkuth*, e la Sfinge dei colori primari e nero.

XI. *La Giustizia*. Nephthys, il terzo aspetto della Luna, sorella gemella di Iside. La Giustizia distinta dall'amore. I suoi emblemi sono la Spada e la Bilancia. Come sua sorella, è vestita di verde, ma di un verde piú netto e freddo del puro smeraldo di Iside. I suoi colori sussidiari sono azzurro, verde-azzurro, verde chiaro. Solo utilizzando i colori lampeggianti possiamo scoprirne il calore e la fermezza interiori.

XII. *L'Appeso*. Un simbolo sfuggente, perché profondamente significativo. È il sacrificio: l'immersione del superiore nell'inferiore per sublimare l'inferiore. È la discesa dello Spirito nella Materia, l'incarnazione di Dio nell'uomo, la sottomissione ai ceppi della materia, affinché il materiale possa venir trasceso e trasmutato. I colori sono blu, bianco e nero, frammischiati ma non fusi, oliva, verde e camoscio verdognolo.

XIII. *La Morte*. Il segno della trasmutazione e della disintegrazione. Lo scheletro che, solo, sopravvive al potere distruttivo del tempo, può essere considerato il fondamento su cui è edificata la struttura, il tipo che persiste attraverso

le permutazioni del Tempo e dello Spazio, adattabile alle esigenze dell'evoluzione e tuttavia radicalmente immutato; il potere trasmutante della Natura che opera dal basso verso l'alto, come l'*Appeso* è il potere trasmutante dello Spirito che opera dall'alto verso il basso. I colori sono verde-azzurro, scuro e chiaro, i due colori dominanti del mondo visibile, e i colori lampeggianti, arancio e arancio-rosso.

XIV. *La Temperanza.* È l'equilibrio, non della bilancia di *Libra*, ma dell'impero della Freccia, *Sagittarius*, che si apre la via nell'aria grazie alla forza impressale dalla corda tesa dell'Arco. Per dare tale impeto sono necessarie le forze contrapposte del Fuoco e dell'Acqua, di Shin e Qoph, trattenute dal potere frenante di Saturno e concentrate dalle energie di Marte. Tutto ciò è riassunto nel simbolismo della figura che sta fra Terra e Acqua, e regge le due anfore con i getti d'acqua vivente, e con il vulcano sullo sfondo. I colori sono azzurro vivo, grigio-azzurro, blu ardesia e grigio-lilla.

XV. *Il Diavolo.* Questa carta deve essere studiata in congiunzione con il n. 13. Sono le due grandi forze dominanti dell'Universo, quella centrifuga e quella centripeta, la distruttiva e la riproduttiva, la dinamica e la statica. La natura inferiore dell'uomo teme e odia il processo di trasmutazione; di qui le catene che legano le figure minori e la forma bestiale dei loro arti inferiori. Tuttavia, proprio questa paura del mutamento e della disintegrazione è necessaria per stabilizzare la forza vitale e per assicurare la continuità. I colori sono indaco, bruno livido, bruno dorato e grigio.

XVI. *La Torre.* Come sempre, il rosso persiste in tutti i quattro piani, per quanto modificato nel tono. Perciò troviamo lo scarlatto vivido che sfuma in un rosso cupo e vermiglio sfumato d'ambra. Le sfumature contrastanti di verde servono a far spiccare il rosso e a dargli rilievo. La tremenda influenza distruttiva della folgore, che squarcia le forme consolidate per aprire la strada a nuove forme emergenti, la rivoluzione distinta dalla trasmutazione o sublimazione, la

distruzione contrapposta alla conservazione, l'energia che attacca l'inerzia, l'espulsione impetuosa di coloro che vorrebbero chiudersi tra le mura degli agi e della tradizione.

XVII. *La Stella.* Mostra la Stella a sette punte di Venere che splende sulle Acque di *Aquarius*, la forza guida dell'amore in tutte le sue forme e in tutti i suoi aspetti, che illumina l'anima durante la sua immersione nell'Umanità, cosí che i vincoli di Saturno si dissolvano nelle Acque purificate del Battesimo. La colomba dello Spirito aleggia sopra l'Albero della Conoscenza, e promette la suprema realizzazione... e dall'altra parte brilla l'Albero della Vita.

I colori pallidi fanno pensare all'alba e alla Stella del Mattino: ametista, grigio chiaro, fulvo, color tortora e bianco, con il giallo chiaro della Stella.

XVIII. *La Luna.* Anche qui vi è un fiume, ma è delle acque turbolente della Notte, in cui appare un gambero, controparte dello Scarabeo. Dal bordo dell'acqua si snoda la buia via della fatica, dello sforzo e del possibile fallimento. È vigilata dai minacciosi cani da guardia, che cercano di spaventare i viandanti, mentre in distanza le colline spoglie sono sovrastate dalle cupe fortezze che egualmente vigilano sulla via della realizzazione. È la via del sangue e delle lacrime, sulla quale bisogna vincere la paura, la debolezza e la fluttuazione. I colori sono cremisi scuro, bruno rossastro, cremisi bruniccio e prugna... ma le loro tinte scure sono illuminate dai verdi chiari e dai gialli traslucidi che si trovano nelle loro controparti.

XIX. *Il Sole.* Le Vie Equoree della prova sono controbilanciate dalle Vie ardenti della Tentazione, del Giudizio e della Decisione. In violento contrasto con i colori sobri di *Aquarius* e *Pisces*, ci troviamo di fronte alle tinte ardenti del Sole e del Fuoco. Il troppo ambizioso Icaro può accorgersi che le sue ali ceree dell'Ambizione e della Curiosità vengono sciolte dai raggi brucianti del Sole e dal calore del Fuoco, ma avvicinato con umiltà e reverenza, il Sole diviene la fonte benefica della vita.

Protetto dal muro che lo racchiude, ritto accanto alle Acque del pentimento, il Pellegrino può sottomettersi umilmente, ma senza paura, alla Luce indagatrice e assorbirne calore e vitalità in vista della lotta che lo attende. I colori sono arancio chiaro, giallo-dorato, ambra sfumato di rosso, e i contrastanti azzurro e porpora.

XX. *Il Giudizio Finale.* I tre Trionfi attribuiti alle Vie Elementali sono forse i piú difficili da comprendere. Rappresentano l'azione di forze esterne all'esperienza dell'umanità, non l'influenza dell'ambiente ma l'effetto dei Superni sul sublunare.

Nell'Aria abbiamo il puro spirito che tiene a guinzaglio la libidine della carne. Nell'Acqua, il potere sublimante del sacrificio. Qui, nel Fuoco, ci vengono mostrate le forze cosmiche che si concentrano da ogni parte sul Pellegrino. Il *Giudizio* viene pronunciato su di lui. Egli non è il giudice, e la decisione non spetta a lui. Lazzaro non può uscire dal sepolcro fino a quando la voce grida: « Vieni fuori! ». E non può gettare via il sudario che l'avvolge fino al comando: « Scioglietelo! ». L'uomo, di per sé, è impotente. L'impulso di ascendere deve venire dall'alto, ma grazie a questo potere egli può trascendere il sepolcro dell'ambiente, e gettare via gli intralci del desiderio. Ancora una volta qui l'energia ardente del rosso brucia attraverso i piani. Scarlatto vivo, cremisi splendente, rosso scottante sono sottolineati dai verdi passivi.

XXI. *L'Universo.* Si osservi che questo rappresenta non già il Mondo, bensí l'Universo. Si deve ricordare che per gli antichi Saturno rappresentava i confini del Sistema solare. Essi non potevano misurare né Urano né Nettuno. Per loro, quindi, Saturno, passando attraverso la via a spirale dello Zodiaco, segnata ai suoi punti cardinali dai simboli dei Kerubim formanti la Croce, era un glifo che includeva il tutto.

Perciò, in questa carta noi troviamo una sintesi dell'intero Taro o Rota. La figura centrale deve venire considerata come Hathor, Athor o Ator, piuttosto che come Iside, indicante

cosí l'anagramma arcano che forse può venire tradotto in questo modo: ORAT - l'uomo prega. ATOR - la Grande Madre. TARO - che gira. ROTA - la Ruota della Vita e della Morte.

I colori, come quelli della Ruota della Fortuna, includono i colori dello Spettro e quelli degli elementi, ma sono collocati sull'indaco o il nero di Saturno, con lo scintillio candido delle Stelle che brilla nell'oscurità e la figura nebulosa dell'Aima Elohim al centro. Nei Tarocchi pratici, questa carta viene interpretata come l'argomento della domanda formulata.

Dopo aver cosí riesaminato in successione i 22 Trionfi dei Tarocchi, sarà opportuno che lo Studente inverta il processo e cerchi di seguire la Via del Pellegrino dal basso in alto, cercando cosí di comprendere il processo interiore dell'Iniziazione e dell'Illuminazione. È un processo cui l'intero Universo non disdegna di partecipare, perché l'Uomo è il Microcosmo del Macrocosmo, e il Figlio degli Dei. E inoltre, il Macrocosmo stesso deve subire un corrispondente processo, in cui l'esperienza non solo dell'umanità ma di ogni individuo deve essere parte integrante. I frammenti vengono raccolti in canestri, affinché nulla vada perduto, e dopo che le moltitudini sono state sfamate, rimangono non meno ma piú del pane intatto e del pesce, degni emblemi della Terra e dell'Acqua.

Non cessare di ricercare giorno e notte i Misteri della Purificazione.

[NOTA: Questo documento sui Trionfi non è ufficiale. Deve essere considerato piuttosto una delle cosiddette *Istruzioni Collaterali* (1). Ciò non significa che non sia importante, o che abbia scarso interesse. Al contrario, certi aspetti di questa interpretazione hanno un alto significato. Inoltre, deve essere scrupolosamente studiato come le precedenti istruzioni ufficiali sui Tarocchi, insieme alla descrizione di certi Trionfi nei Rituali dei Gradi del Primo Ordine. - I.R.].

(1) La raccolta completa delle *Istruzioni Collaterali*, o *Flying Rolls*, è contenuta nel citato *Proiezione astrale, Magia e Alchimia* (N.d.C.).

L'Albero della Vita proiettato in una Sfera Solida

Nota di S.R.M.D.

La sfera planetaria che illustra questo manoscritto, facente parte dell'Estratto sui Tarocchi dello *Zelator Adeptus Minor*, è stata disegnata da S.R.M.D. secondo le istruzioni (1). Rappresenta i Cieli polarizzati sul piano dell'eclittica, *non* sul piano dell'Equatore della nostra Terra, cosí che il suo Polo Nord è il vero Polo Nord dei nostri Cieli, e non soltanto quella parte di essi verso cui punta oggi il Polo della nostra Terra.

Un'altra differenza importantissima è che, nei veri Tarocchi, l'insegnamento assegna il Punto d'Inizio dello Zodiaco alla fulgida Stella « Regulus » di *Leo*. E misura l'Ascendente e la Longitudine da quel punto, e non da un punto ipotetico diviso dall'Equinozio e *chiamato* grado 0° di *Aries* (sebbene in realtà ormai lontanissimo dalla costellazione di quel nome), che è stato adottato dall'astronomia e dall'astrologia moderne e occidentali.

Con questo metodo di calcolo ormai abituale, e la Precessione degli Equinozi, a poco a poco è avvenuto che i segni (o divisioni dello Zodiaco, ognuna di 30°) non coincidano piú con le costellazioni dello stesso nome; e ogni decennio li fa recedere, lentamente ma sicuramente.

Invece il metodo di calcolo dei Tarocchi, che parte dalla stella di nome « Regulus », come si vedrà ha l'effetto di far coincidere i Segni e le Costellazioni.

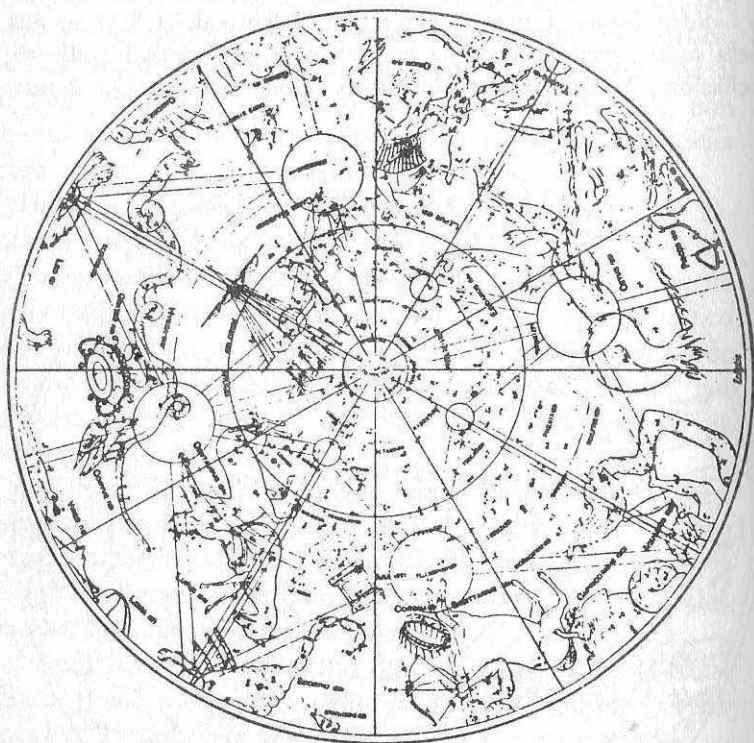
« Regulus » è chiamato anche *Cor Leonis*, il Cuore del Leone. « Regulus » significa « Piccolo Re », quindi Stella del

(1) « Istruzioni » che Macgregor Mathers diceva di aver ricevuto per via preternaturale dai Superiori Sconosciuti della *Golden Dawn*. Si veda al riguardo il saggio di Francis King, *Magia Rituale*, Edizioni Mediterranee, Roma 1979 (N.d.C.).

Principe; e coincide con la posizione del « cuore » della figura di *Leo* sulle Mappe Stellari.

[NOTA: I princípi o idee fondamentali di questa visione astronomica dei Tarocchi si possono trovare, almeno nella loro forma essenziale, negli scritti astronomici dell'alessandrino Claudio Tolomeo. Naturalmente, questo si riferisce solo ai segni, alle costellazioni e ad altre divisioni astronomiche. L'espansione di questo schema, e la sua assegnazione ad altre forme di simbolismo universale, come le carte dei Tarocchi, le lettere ebraiche e le Tavolette Enochiane, ha le sue radici nel genio di sintesi della *Golden Dawn*. L'idea di proiettare l'Albero della Vita su una sfera solida, con applicazione tra l'altro ai cieli stellati e alle costellazioni, è certamente esclusivo di questo sistema. Quasi tutti

gli elementi fondamentali inerenti agli altri aspetti dell'insegnamento della *Golden Dawn* si possono trovare nella letteratura occulta essoterica dei secoli passati. Ma, come faccio ancora notare, la particolare applicazione pratica degli stessi esemplificata nella *routine* della *Golden Dawn* non si trova altrove, tranne, naturalmente, in altri autentici sistemi esoterici. Si raccomanda allo studente di studiare scrupolosamente questa sezione: ne vale la pena. Nei primi tempi dell'Ordine vi era un gruppo che dedi-

cava tempo ed energie allo studio ed all'applicazione dei principi relativi. Incidentalmente, faccio osservare che questa istruzione particolare getta una notevole luce su innumerevoli passi della *Dottrina Segreta* della Blavatsky, specialmente sul Volume II. - I.R.].

Visione Tabulare del Dominio dei Simboli del « *Libro T* » *nei Cieli, e dell'Influenza e del Dominio dell'Albero della Vita negli stessi, proiettati su una Sfera Solida.* (*Trattato in versione ridotta, preparato per uso degli Z.A.M. in Anglia da S.R.M.D.*).

Lo Zelator Adeptus Minor saprà che la grande « Stella Reale » o « Cuore del Leone » che è in *Leo*, sulla via dell'Eclittica, ed è uno dei « Quattro Punti di *Tiphareth* » (vedasi piú avanti) dei Cieli, è l'inizio e il Sovrano di tutti i nostri calcoli di Longitudine (o Eclittica). La Via del Sole è l'inizio del nostro calcolo della Latitudine nella nostra ricerca della Sapienza Segreta.

Inoltre il Drago, la costellazione « Draco », circonda il *Kether* del Polo dei nostri Cieli.

Ma il Polo Nord e *Kether* del Pianeta Materiale (della nostra Terra) guarda costantemente verso *Binah*, perché la nostra Terra è afflitta da grande angoscia e sofferenza. Quando, o Signore dell'Universo, si distoglierà dalla via dell'errore e guarderà di nuovo verso *Kether*? Perciò ora essa è un luogo di prove. Perché ogni cosa, in questo mondo di *Assiah*, è rivolta verso ciò che è il suo Governatore Naturale, e la parte dei Cieli verso cui è rivolto costantemente il *Kether* di un Pianeta, governa il Pianeta stesso. Perché in tutte le cose risplendono i *Sephiroth*, come è stato ribadito a sufficienza.

I Quattro Fanti (Principesse) governano i Cieli dal Polo Nord dello Zodiaco fino al 45° di Latitudine Nord dell'Eclittica. Formano i Troni dei Quattro Assi, che governano in *Kether*. I Quattro Re, le Quattro Regine e i Quattro Principi governano i Cieli dal 45° di Latitudine Nord fino all'Eclittica. I dodici Arcani dei Tarocchi attribuiti ai 12 Segni dello Zodiaco governano i Cieli dall'Eclittica fino al 45° di Latitudine Sud. Le 36 carte minori (dal 2 al 10) governano i Cieli dal 45° Sud dell'Eclittica al Polo Sud, il luogo di *Malkuth*. E tutti i calcoli partono dalla Stella « Regulus », lo 0° del nostro *Leo*.

Simboli

Questi Quattro ruotano in *Kether*, i loro Troni sono la parte centrale (di 45° di Longitudine) nel dominio dei Fanti dei rispettivi semi.

1. Asso di Bastoni 3. Asso di Spade
2. Asso di Coppe 4. Asso di Pentacoli

Gruppi di Stelle

(ad essi corrispondenti)

1. Una parte della coda di « Draco », zampe anteriori di « Ursa Major », coda di « Ursa Major », e il Cane settentrionale dei « Canes Venatici ».
2. Testa di « Draco », corpo e gambe di « Hercules ».
3. Corpo di « Draco ». Braccio destro di « Cepheus », testa e corpo di « Lacerta », corpo di « Cygnus ».
4. Corpo di « Draco ». Gambe di « Cepheus ». Coda di « Ursa Minor » e Stella Polare. Gambe di « Cassiopeia ». Testa e collo di « Camelopardalus ».

8. *Principessa* (*Fante*) *di Bastoni.* Governa dal Polo Nord al 45° e dallo 0° di *Cancer* al 30° di *Virgo*, la fine di *Virgo*. Il Trono dell'Asso di Bastoni si estende per 45° da 22° 30' di *Cancer* a 7° 30' di *Virgo*, entro i limiti di 45° di Latitudine.

Gruppo di stelle corrispondenti. Coda di « Draco ». Testa e parte anteriore di « Ursa Minor », braccio sinistro e parte della testa e del petto di « Bootes ». La maggior parte del Cane settentrionale di « Canes Venatici ». Coda e dorso di « Ursa Major » (un antico nome latino era « Septemtriones », i sette buoi all'aratro). Questo include le sette stelle della costellazione chiamata « Charles' Wain » (Carro di Carlo) dagli inglesi, « Gran Carro » dai latini, « Sette Rishi » dagli hindu e nel *Libro dei Morti* egizio, Cap. XVII, « I Sette Fulgidi che seguono il loro Signore, la Coscia del Cielo Settentrionale ». (Nota: Nello Zodiaco di Denderah, e nella Tavola di Edfus, « Ursa Major » è rappresentata come la coscia di un bue. - S.R.M.D.).

12. *Principessa* (*Fante*) *di Coppe.* Governa dal Polo Nord a 45° di Latitudine e da 0° di *Libra* a 30° di *Sagittarius* in Longitudine. Il Trono dell'Asso va da 22° 30' di *Libra* a 7° 30' di *Sagittarius*, entro i limiti di Latitudine suindicati.

Gruppo di stelle. Testa di « Draco ». Braccio sinistro, corpo e gambe di « Hercules », parte della testa, spalla destra e bastone di « Bootes ».

16. *Principessa* (*Fante*) *di Spade.* Governa dal Polo Nord a 45° di Latitudine e da 0° di *Capricornus* a 30° di *Pisces* in Longitudine. Il Trono dell'Asso si estende da 22° 30' di *Capricornus* a 7° 30' di *Pisces*, come prima.

Gruppo di stelle. Corpo di « Draco », parte di « Lyra ». Testa, corpo e braccio destro di « Cepheus », il Re padre di Andromeda, tutto « Cygnus », testa e corpo di « Lacerta », dorso e parte della testa di « Vulpecula ».

20. *Principessa* (*Fante*) *di Pentacoli.* Governa dal Polo Nord a 45° di Latitudine e da 0° di *Aries* a 30° di *Gemini*, in Longitudine. Il Trono dell'Asso si estende da 22° 30' di *Aries* a 7° 30' di *Gemini* in Latitudine, come sopra.

Gruppo di Stelle. Corpo di « Draco », gambe e parte del braccio destro e scettro di « Cepheus », coda e quarti posteriori di « Ursa Minor », con la Stella Polare della nostra Terra, testa e corpo di « Camelopardalus » (Giraffa), corpo e braccio destro, trono e gambe di « Cassiopeia », la Regina di Cepheus e madre di Andromeda, testa di « Ursa Major ».

7. *Principe di Bastoni.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Cancer* a 20° di *Leo* in Longitudine.

Gruppo di Stelle. Testa, corpo e coda di *Leo*, corpo e coda di « Leo Minor », quarti posteriori e gambe di « Ursa Major », testa e quarti anteriori del Cane meridionale di « Canes Venatici ».

17. *Re di Pentacoli.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Leo* a 20° di *Virgo*.

Gruppo di stelle. Testa e corpo di *Virgo*, braccio sini-

stro di « Bootes », « Coma Berenices ». Corpo e quarti posteriori del Cane meridionale di « Canes Venatici », zampe posteriori del Cane settentrionale di « Canes Venatici ».

14. *Regina di Spade.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Virgo* a 20° di *Libra.*

Gruppo di Stelle. Gamba destra di *Virgo*, corpo e braccio destro e gamba destra di « Bootes ». Asta e parte dei piatti di *Libra.*

11. *Principe di Coppe.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord, e da 20° di *Libra* a 20° di *Scorpio.*

Gruppo di Stelle. Parte dei piatti di *Libra*, chela sinistra di *Scorpio*, corpo e gambe di « Ophiucus », il Serpentario. Parte anteriore della testa di « Serpens », braccio destro e clava di « Hercules ».

5. *Il Re di Bastoni.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Scorpio* a 20° di *Sagittarius.*

Gruppo di Stelle. Sommità della testa e arco di *Sagittarius*, testa e braccio destro di « Ophiucus », quasi metà di « Serpens ».

18. *Regina di Pentacoli.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Sagittarius* a 20° di *Capricornus.*

Gruppo di Stelle. Sommità della testa, collo e corna di *Capricornus*, mano sinistra di *Aquarius*, tutta « Aquila », la maggior parte di « Delphinus », l'intera « Sagitta », zampe anteriori e corpo di « Vulpecula », e la coda di « Cygnus ».

15. *Principe di Spade.* Governa dell'Eclittica a 45° di Latitudine Nord, e da 20° di *Capricornus* a 20° di *Aquarius.*

Gruppo di Stelle. Coda di *Capricornus*, testa e corpo di *Aquarius*, testa e zampe anteriori di « Pegasus », il cavallo alato nato dal sangue di Medusa, presso le fonti dell'oceano, l'intero « Equuleus », il Cavallino, parte della testa di « Delphinus », coda e quarti posteriori di « Vulpecula », parte dell'ala di « Cygnus », parte delle teste di *Pisces.*

9. *Re di Coppe.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Aquarius* a 20° di *Pisces.*

Gruppo di Stelle. Corpo e coda di uno dei *Pisces*, e parte della fascia che li unisce. Corpo e ali di « Pegasus », testa e

braccia di « Andromeda », incatenata alla roccia, coda di « Lacerta ».

6. *Regina di Bastoni.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord, e da 20° di *Pisces* a 20° di *Aries.*

Gruppo di Stelle. L'altro « Pesce » e parte della Fascia di *Pisces*, testa e dorso di *Aries*, corpo e gambe di « Andromeda », il « Triangulum », il braccio sinistro di « Cassiopeia », la parte anteriore alata di *Aries.*

19. *Principe di Pentacoli.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Aries* a 20° di *Taurus.*

Gruppo di Stelle. Coda di *Aries*, un corno, spalla e dorso di *Taurus*, l'intero « Perseus », e la testa di « Medusa », quarti posteriori e zampe di « Camelopardalus », gamba sinistra di « Auriga » e parte di « Capella », la Capretta che porta i capretti tra le zampe.

13. *Re di Spade.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord e da 20° di *Taurus* a 20° di *Gemini* in Longitudine.

Gruppo di Stelle. Testa e corpo di « Castor », uno dei *Gemini*, la maggior parte di « Auriga » e « Capella », testa e parte anteriore di « Lynx », zampe anteriori di « Camelopardalus ».

10. *Regina di Coppe.* Governa dall'Eclittica a 45° di Latitudine Nord, e da 20° di *Gemini* a 20° di *Cancer* in Longitudine.

Gruppo di Stelle. Testa e corpo di « Pollux », l'altro dei Gemini; la maggior parte di *Cancer*; il muso di *Leo.* Testa e muso di « Ursa Major ».

I seguenti dodici Arcani governano i cieli dall'Eclittica a 45° di Latitudine Sud

65. *Forza.* Governa l'intero *Leo*, dal punto di « Regulus » o « Cor Leonis ».

Stelle. Le zampe anteriori e i piedi posteriori di *Leo*, gran parte di « Sextans » e di « Crater », parte del corpo di « Hydra », la maggior parte di « Antlia Pneumatica », la Mac-

china Pneumatica, la maggior parte di « Pyxis Nautica », una piccola parte di « Vela », la Nave « Argo ».

66. *Eremita o Profeta.* Governa l'intera *Virgo.*

Stelle. Braccio sinistro, mano e braccio di *Virgo,* e la Spiga di Grano; parte del corpo di « Hydra », « Corvus », parte di « Crater », coda e mano destra di « Centaurus », piccola parte di « Antlia » e di « Vela ».

68. *Giustizia.* Governa l'intera *Libra.*

Stelle. Parte del piatto sud di *Libra,* coda di « Hydra », testa, corpo, zampe anteriori di « Centaurus ». Gambe, corpo e coda di « Lupus », il Lupo che il Centauro sta uccidendo. Chela destra di *Scorpio.*

70. *Morte.* Governa l'intero *Scorpio.*

Stelle. Corpo e coda di *Scorpio,* testa e collo di « Lupus », l'intera « Ara », due piedi di « Ophiucus », la punta della freccia di *Sagittarius,* parte di « Norma », la Squadra.

71. *Temperanza.* Governa l'intero *Sagittarius.*

Stelle. L'intero *Sagittarius,* tranne la gamba posteriore destra, la coda, la sommità della destra, le punte estreme di Arco e Freccia. « Corona Australis », « Telescopium », « Pavo ».

73. *Il Diavolo.* Governa l'intero *Capricornus.*

Stelle. Metà inferiore di *Capricornus,* parte di « Piscis Australis », « Microscopium », parte di « Grus », parte di « Indus ».

74. *La Stella.* Governa l'intero *Aquarius.*

Stelle. Gambe di *Aquarius* e l'acqua che ne sgorga, testa di « Piscis Australis », parte di « Grus », parte di « Phoenix », parte di « Caelum Sculptoris », parte di « Cetus ».

75. *La Luna.* Governa gli interi *Pisces.*

Stelle. La fascia che unisce i Pesci, il corpo di « Cetus », il mostro marino cui era destinata Andromeda, parte di « Caelum Sculptoris ». Parte di « Phoenix », parte di « Fornax ».

61. *Imperatore.* Governa l'intero *Aries.*

Stelle. Gambe di *Aries,* parte del corpo di *Taurus,* testa

e parte anteriore di « Cetus », parte di « Fornax » e di « Eridanus ».

62. *Gerofante.* Governa l'intero *Taurus.*

Stelle. Testa e parte anteriore di *Taurus,* il Toro inviato da Nettuno a spaventare i cavalli del Sole e quelli di Ippolito. La maggior parte di « Orion », il gigante cacciatore. L'inizio di « Eridanus », il fiume in cui precipitò Fetonte mentre guidava il Carro del Sole, la maggior parte di « Lepus », la Lepre.

63. *Innamorati.* Governano gli interi *Gemini.*

Stelle. Gambe di « Castor » e « Pollux », i *Gemini,* « Canis Minor », una piccola parte di *Cancer.* L'intero « Monoceros », l'Unicorno, tranne i quarti posteriori. Testa e parte anteriore di « Canis Major », il Cane Maggiore.

64. *Il Carro.* Governa l'intero *Cancer,* fino a « Regulus » in *Leo.*

Stelle. Una chela e parte del corpo di *Cancer,* zampe anteriori di *Leo,* testa e parte di « Hydra », parte di « Sextans », parte di « Pyxis Nautica », zampe posteriori e coda di « Monoceros », parte dell'albero, delle sartie e prua della Nave « Argo »

Nota: Gli Arcani corrispondenti ai Sette Signori Vaganti (i Pianeti) e ai Tre Spiriti (gli Elementi) non hanno un dominio fisso. Le 36 carte minori che seguono (dai 2 ai 10) governano i decani dei Segni nei Cieli e il loro dominio si estende da 45° di Latitudine a Sud dell'Eclittica fino a *Malkuth,* al Polo Sud.

21. *5 di Bastoni.* Da 0° a 10° di *Leo.* Saturno. Parte di « Vela », parte di « Piscis Volans ».

22. *6 di Bastoni.* Da 10° a 20° di *Leo.* Giove. Parte di « Vela », parte di « Piscis Volans ».

23. *7 di Bastoni.* Da 20° a 30° di *Leo.* Marte. Parte di « Vela », parte di « Piscis Volans ».

24. *8 di Pentacoli.* Da 0° a 10° di *Virgo.* Sole. Parte di « Vela », parte di « Piscis Volans ».

25. *9 di Pentacoli.* Da 10° a 20° di *Virgo.* Venere. Zampe posteriori di « Centaurus », parte di « Piscis Volans ».

26. *10 di Pentacoli.* Da 20° a 30° di *Virgo.* Mercurio. Zampe posteriori di « Centaurus », parte di « Chamaeleon ».

27. *2 di Spade.* Da 0° a 10° di *Libra.* Luna. Zampe posteriori di « Centaurus », parte di « Crux », parte di « Musca » e « Chamaeleon ».

28. *3 di Spade.* Da 10° a 20° di *Libra.* Saturno. Parte di « Crux », « Musca » e « Chamaeleon ».

29. *4 di Spade.* Da 20° a 30° di *Libra.* Giove. Parte di « Musca », « Circinus », e « Chamaeleon ».

30. *5 di Coppe.* Da 0° a 10° di *Scorpio.* Marte. Parte di « Circinus », « Chamaeleon » e di « Triangulum Australe ».

31. *6 di Coppe.* Da 10° a 20° di *Scorpio.* Sole. Parte di « Triangulum Australe », « Apus » e « Octans ».

32. *7 di Coppe.* Da 20° a 30° di *Scorpio.* Venere. Parte di « Pavo », « Apus », « Octans ».

33. *8 di Bastoni.* Da 0° a 10° di *Sagittarius.* Mercurio. Parte di « Pavo », « Apus », « Octans ».

34. *9 di Bastoni.* Da 10° a 20° di *Sagittarius.* Luna. Parte di « Pavo », « Apus », « Octans ».

35. *10 di Bastoni.* Da 20° a 30° di *Sagittarius.* Saturno. Parte di « Pavo », parte di « Hydra ».

36. *2 di Pentacoli.* Da 0° a 10° di *Capricornus.* Giove. Parte di « Pavo », parte di « Hydra ».

37. *3 di Pentacoli.* Da 10° a 20° di *Capricornus.* Marte. Parte di « Tucana », parte di « Hydra ».

38. *4 di Pentacoli.* Da 20° a 30° di *Capricornus.* Sole. Parte di « Tucana », parte di « Phoenix ».

39. *5 di Spade.* Da 0° a 10° di *Aquarius.* Venere. Parte di « Phoenix » e di « Eridanus ».

40. *6 di Spade.* Da 10° a 20° di *Aquarius.* Mercurio. Parte di « Hydrus », « Reticulum ».

41. *7 di Spade.* Da 20° a 30° di *Aquarius.* Luna. Parte di « Phoenix », « Hydrus », « Reticulum », « Eridanus ».

42. *8 di Coppe.* Da 0° a 10° di *Pisces.* Saturno. Parte di « Phoenix », « Eridanus », « Reticulum ».

43. *9 di Coppe.* Da 10° a 20° di *Pisces.* Giove. Parte di « Phoenix », « Eridanus », « Reticulum ».

44. *10 di Coppe.* Da 20° a 30° di *Pisces.* Marte. Parte di « Phoenix », « Dorado », « Reticulum ».

45. *2 di Bastoni.* Da 0° a 10° di *Aries.* Marte. Parte di « Phoenix » e « Dorado ».

46. *3 di Bastoni.* Da 10° a 20° di *Aries.* Sole. Parte di « Caelum Sculptoris » e « Dorado ».

47. *4 di Bastoni.* Da 20° a 30° di *Aries.* Venere. Parte di « Caelum Sculptoris ».

48. *5 di Pentacoli.* Da 0° a 10° di *Taurus.* Mercurio. Parte di « Eridanus », « Columba », « Dorado », « Equuleus », « Pictor ».

49. *6 di Pentacoli.* Da 10° a 20° di *Taurus.* Luna. Parte anteriore di « Lupus », coda e ala di « Columba », parte di « Equuleus ».

50. *7 di Pentacoli.* Da 20° a 30° di *Taurus.* Saturno. Parte di « Equuleus » e « Lepus », corpo di « Columba ».

51. *8 di Spade.* Da 0° a 10° di *Gemini.* Giove. Piedi di « Canis Major », prua di « Argo », parte di « Equuleus ».

52. *9 di Spade.* Da 10° a 20° di *Gemini.* Marte. Gambe di « Canis Major », parte della « Prua d'Argo ».

53. *10 di Spade.* Da 20° a 30° di *Gemini.* Sole. Zampe posteriori di « Canis Major », parte della « Prua d'Argo ».

54. *2 di Coppe.* Da 0° a 10° di *Cancer.* Venere. « Prua di Argo », coda di « Canis Major ».

55. *3 di Coppe.* Da 10° a 20° di *Cancer.* Mercurio. « Prua di Argo ».

56. *4 di Coppe.* Da 20° a 30° di *Cancer.* Luna. « Prua di Argo ».

Nota: Mentre la maggior parte delle Costellazioni Boreali sono legate alla mitologia classica, i nomi di molte Costellazioni Australi, specialmente quelle vicine al Polo Sud, hanno una nomenclatura piú o meno recente, e non hanno

riferimento alla Sapienza Occulta, per esempio « Reticulum » e « Caelum Sculptoris », « Octans », ecc. - S.R.M.D. (1).

Ricapitolazione

Nel dominio delle varie forze, il regno di ognuna può essere diviso in tre parti. Quella centrale è piú pronunciata, in armonia con la natura del suo Signore, e le due esterne sono sfumate della natura del Signore del dominio confinante. Per esempio, nel caso di *Leo*, il Dominio della *Forza*, i 10 gradi centrali avranno tale natura al massimo. I dieci gradi iniziali sono sfumati della natura di *Cancer*, i dieci finali della natura di *Virgo*, benché la natura di *Leo* predomini.

L'intero Cielo, quindi, è cosí diviso in Quattro Grandi Fasce o Zone:

La Superiore è il Dominio dei Fanti, come una Croce entro un Cerchio.

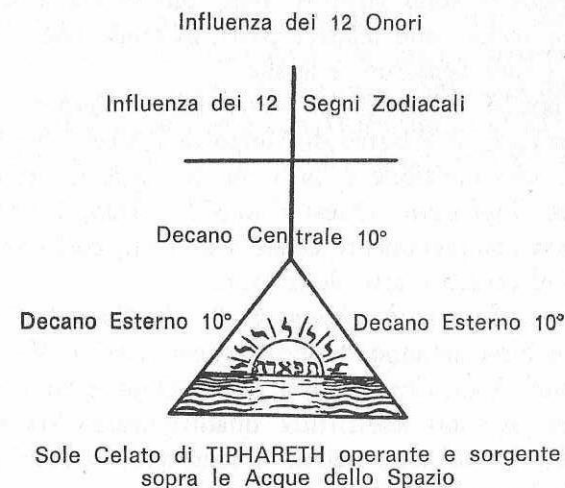
La Seconda Fascia, sotto il dominio degli altri Onori, rappresenta una Fascia d'Influenza che discende in verticale.

La Terza Fascia, sotto il dominio dei dodici Arcani legati ai Segni dello Zodiaco, rappresenta una Fascia d'Influenza che agisce orizzontalmente. Questa Zona, unitamente alla Seconda Fascia, forma quindi una grande Zona di 12 Croci che cingono i cieli.

La Quarta Fascia consiste di 36 Decani, sotto il dominio delle 36 carte minori dei quattro semi, i numeri da 2 a 10 di ogni seme. In ciascuna di queste serie di 3 parti di un Segno, quella centrale avrà un effetto piú pronunciato delle parti laterali.

(1) I nomi italiani delle costellazioni australi, corrispondenti ai nomi latini citati nel testo, sono:
Antlia = Macchina Pneumatica; *Apus* = Uccello del Paradiso; *Caelum* = Bulino; *Centaurus* = Centauro; *Chamaeleon* = Camaleonte; *Columba* = Colomba; *Circinus* = Compasso; *Corona Australis* = Corona Australe; *Dorado* = Dorado; *Fornax* = Fornace; *Grus* = Gru; *Hydrus* = Idra maschio; *Indus* = Indiano; *Lupus* = Lupo; *Microscopium* = Microscopio; *Musca* = Mosca; *Norma* = Squadra; *Octans* = Ottante; *Pavo* = Pavone; *Phoenix* = Fenice; *Pictor* = Pittore; *Piscis Australe* = Pesce Australe; *Pyxis Nautica* = Bussola; *Reticulum* = Reticolo; *Sculptor* = Scultore; *Telescopium* = Telescopio; *Vela* = Vela o Nave Argo; *Piscis Volans* = Pesce Volante.
Costellazioni australi vicine all'Equatore: *Canis Major* = Cane Maggiore; *Cetus* = Balena; *Corvus* = Corvo; *Crater* = Coppa; *Crux* = Croce del Sud; *Eridanus* = Eridano; *Hydra* = Idra femmina; *Lepus* = Lepre; *Monoceros* = Unicorno; *Sextans* = Sestante.
Tra le costellazioni boreali citate: *Coma Berenices* = Chioma di Berenice; *Equuleus* = Cavallino; *Sagitta* = Freccia o Saetta; *Vulpecola* = Volpetta (N.d.C.).

Perciò i 3 Decani di ogni Segno saranno simboleggiati da un triangolo. Si hanno cosí dodici Triangoli che circondano il cielo inferiore, e perciò vi sono dodici Croci sovrastanti 12 Triangoli che circondano il cielo. In altre parole, il simbolo dell'Ordine Esterno della G.D., ripetuto 12 volte.

Sole Celato di TIPHARETH operante e sorgente sopra le Acque dello Spazio

E il Sole Sorgente centrale rappresenta l'influenza celata di *Tiphareth* al centro della Sfera, come verrà spiegato piú avanti, sorgente sopra le Acque dello Spazio (la distesa eterea del Cielo chiamata dagli egizi « Le Acque di Nu, che sono genitrici degli Dei », l'Oceano Senza Rive dello Spazio).

Ma nell'iniziazione della *Golden Dawn*, la Croce sovrastante il Triangolo è di preferenza rappresentata da una Croce del Calvario a 6 quadrati, ancora piú strettamente legata a *Tiphareth*.

Attività e dominio dell'Albero della Vita proiettato nei Cieli Superni come in una Sfera Solida

Quando l'Albero della Vita viene considerato non già come giacente su un piano, bensí come una figura tridimensionale, e quando è proiettato *in* una Sfera, il Polo Nord della Sfera coinciderà con *Kether*, e il Polo Sud con *Malkuth*.

E come abbiamo già imparato abbastanza chiaramente, i Dieci *Sephiroth* sono ripetuti, non solo in ciascuna figura intera, ma anche nelle relative parti, in modo che ogni cosa creata ha i suoi *Sephiroth* e le sue Vie.

Ora, poiché il Polo Nord corrisponde a *Kether* e il Polo Sud a *Malkuth*, il Pilastro di Mezzo dell'Albero Sephirotico formerà l'Asse invisibile della Sfera; il Punto Centrale coinciderà con *Tiphareth*. Quest'ultimo *Sephirah*, insieme con *Yesod*, sarà completamente celato alla vista, cosí che *Tiphareth* sarà al centro esatto della Sfera.

Inoltre i *Sephiroth Chokmah, Binah, Chesed, Geburah, Netzach* e *Hod* saranno duplicati. Cosí pure le Vie Aleph, Beth, Gimel, Vau, Cheth, Caph, Mem, Qoph e Shin, e molte delle altre saranno addirittura quadruplicate. Ma sebbene *Tiphareth* e *Yesod* siano celati, vi sono quattro punti speciali in cui è indicata l'influenza di ciascuno.

Proiettato dalla Sfera Celeste già descritta, *Kether* governerà un Raggio di 10° intorno al Polo Nord, abbracciando cosí l'intero corpo della costellazione « Draco ».

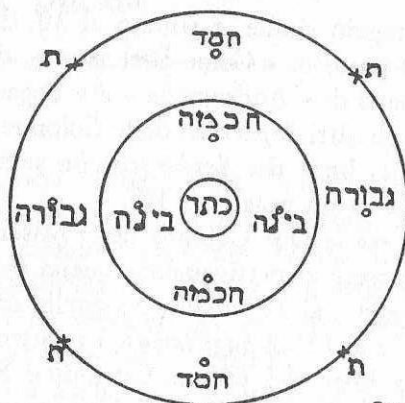
Chokmah sarà al 60° di Latitudine Nord, e abbraccerà un raggio di 10°, il piede destro di « Hercules », il braccio sinistro, la mano e parte della testa di « Bootes ». Inoltre, dall'altra parte del Cielo, un raggio di 10° racchiudente la testa e le spalle di « Cepheus », e la testa di « Lacerta ».

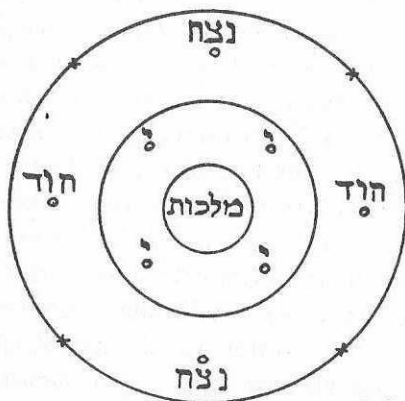
Binah ha un raggio simile ed è situata sullo stesso parallelo; include la Stella Polare della Terra, la testa di « Camelopardus », la punta della coda di « Draco »; inoltre « Lyra » e il ginocchio sinistro di « Hercules » nella parte opposta del Cielo.

Chesed, con un raggio simile, e situato al 30° di Latitudine Nord, includerà parte di « Come Berenices », di « Bootes », e di *Virgo*, e parti di « Andromeda » e « Pegasus ».

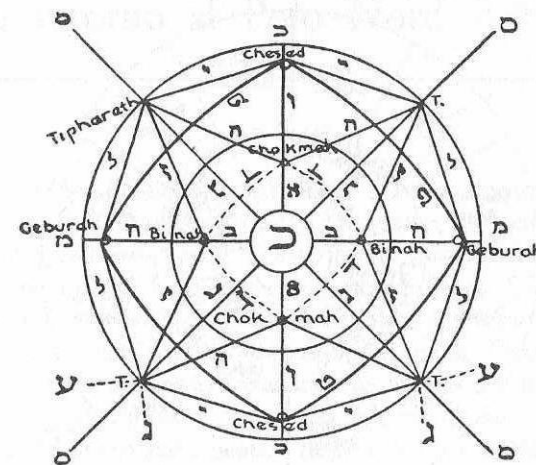
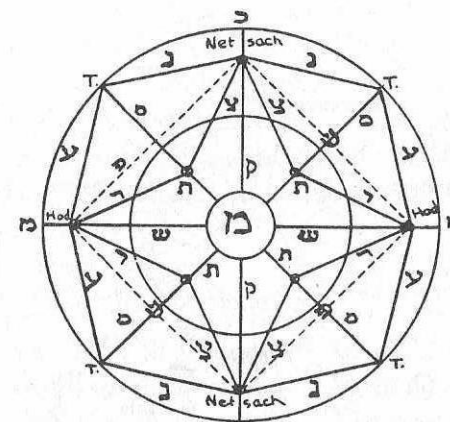
E cosí anche per gli altri *Sephiroth* delle Colonne esterne; ognuno dista 30° dalla linea dei *Sephiroth* che stanno al di sopra e al di sotto, e ha un raggio di 10°.

La linea centrale tra le Due Colonne della Misericordia e della Severità attraverserà rispettivamente quella della Misericordia al 15° di *Virgo* e al 15° di *Pisces*; quella della Severità al 15° di *Gemini* e al 15° di *Sagittarius*. I quattro punti di *Yesod* saranno sulla linea dei 60° di Latitudine Sud, e in punti zodiacali corrispondenti. Da queste circostanze, risulta che la Via dell'Influenza o natura del Sole sarà lungo la linea dell'Eclittica, coincidente con *Tiphareth*, e quella della Luna sarà al 60° di Latitudine Sud, corrispondente ai punti di *Yesod* su quella linea.

I SEPHIROTH NELLA SFERA

Emisfero Settentrionale

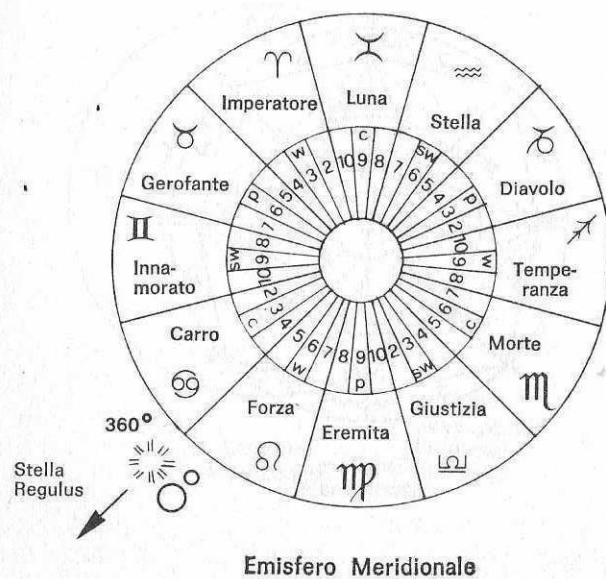
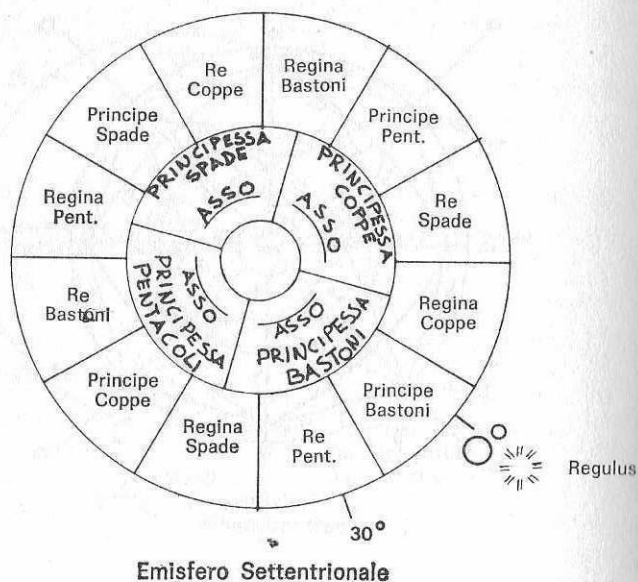
Cerchio dell'Eclittica di Tiphareth con 4 punti

Emisfero Meridionale

4 Punti dove agisce l'influsso di Yesod

LE VIE NELLA SFERA

Emisfero Settentrionale

Emisfero Meridionale

I TAROCCHI NELLA SFERA

Emisfero Settentrionale

Emisfero Meridionale

La Legge della Rivoluzione Convoluta delle Forze Simboleggiate dai Quattro Assi intorno al Polo Nord

[NOTA: Sebbene questo non sia un documento ufficiale del grado di *Zelator Adeptus Minor,* e non sia incluso nelle istruzioni generali sui Tarocchi distribuite solitamente, è manifestamente scritto dal Grandemente Onorato *Frater* S.R.M.D. Alcuni studenti lo considerano un lavoro importantissimo, e sostengono che faceva parte degli studi prescritti per il *Theoricus Adeptus Minor.* Chiaramente, è necessario un ulteriore insegnamento per poter essere compreso completamente, ma gli studenti che hanno una buona conoscenza pratica dell'Astrologia e della teoria delle correnti dei *Tattwa,* scopriranno che questo documento getta una notevole luce sul sistema esoterico della Divinazione astrologica. - I.R.].

Nel *Libro T* è scritto: « Inoltre il Drago (cioè "Draco", la costellazione al Polo Nord del Cielo) circonda il Polo *Kether* dei Cieli ». Inoltre viene detto che i Quattro Assi (simboleggiati dalle Principesse o Amazzoni) governano i Cieli dal Polo Nord dello Zodiaco fino al 45° grado di Latitudine Nord dell'Eclittica, e dai Troni dei Quattro Assi che regnano in *Kether.*

E si afferma inoltre che:

Il Trono dell'Asso di Coppe	La testa di « Draco »
Il Trono dell'Asso di Spade	Parte anteriore del corpo
Il Trono dell'Asso di Pentacoli	Parte posteriore del corpo
Il Trono dell'Asso di Bastoni	La coda di « Draco »

Osserva ora la forma di questa Costellazione del Drago. È convoluta nei quattro punti corrispondenti al dominio degli Assi.

Testa, prima convoluzione	Asso di Coppe
Seconda convoluzione	Asso di Spade
Terza convoluzione	Asso di Pentacoli
Quarta convoluzione	Asso di Bastoni

E questo corso convoluto rappresenterà la Legge degli Assi.

Ora, nelle Quattro Facce di YHVH, Fuoco ed Acqua sono contrari, e anche Terra ed Aria sono contrarie. E il trono dell'Elemento attrae e afferra la Forza di quell'Elemento, cosí che in esso vi sono le Forze dell'Antipatia e della Simpatia, che sono conosciute chimicamente come attrazione e repulsione.

Rammenta inoltre l'assegnazione delle Triplicità:

Aries, Leo, Sagittarius = Fuoco = Bastone dei Tarocchi.
Cancer, Scorpio, Pisces = Acqua = Coppe dei Tarocchi.
Gemini, Libra, Aquarius = Aria = Spade dei Tarocchi.
Taurus, Virgo, Capricornus = Terra = Pentacoli dei Tarocchi.

Ora, l'ordine delle Principesse, e conseguentemente dei Troni, si forma da destra a sinistra, cosí:

Heh (finalè)	Vau	Heh	Yod
Principessa di Pentacoli	Principessa di Spade	Principessa di Coppe	Principessa di Bastoni
Taurus	*Aquarius*	*Scorpio*	*Leo*
Terra	Aria	Acqua	Fuoco

Mentre l'ordine degli Assi è formato da sinistra a destra, sebbene il loro moto sia da destra a sinistra:

Yod	Heh	Vau	Heh (finale)
Asso di Bastoni	Asso di Coppe	Asso di Spade	Asso di Pentacoli

Questo sarà poi l'ordine del loro movimento. Supponiamo prima che gli Assi siano nelle seguenti Stazioni:

Stazione 2	Stazione 1	Stazione 12	Stazione 11
Asso di Bastoni	Asso di Coppe	Asso di Spade	Asso di Pentacoli

Ora, la Stazione 2 è il Trono dell'Asso di Bastoni, mentre il movimento degli Assi è costantemente da destra a sinistra, nella direzione della numerazione delle Stazioni. Nel corso ordinario, l'Asso di Bastoni passerebbe alla Stazione 3; l'Asso di Coppe alla Stazione 2; l'Asso di Spade alla Stazione 1; l'Asso di Pentacoli alla Stazione 12.

Ma poiché la Stazione 2 è il Trono dell'Asso di Bastoni, attrae e arresta il movimento di quella Forza, che perciò, invece di passare nella Stazione 3, rimane nella Stazione 2 fino a quando gli altri Assi l'hanno superata a turno.

L'Asso di Bastoni rimane nella Stazione 2,
L'Asso di Coppe passa alla Stazione 2,
L'Asso di Spade passa alla Stazione 2,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 12.

Quindi,

L'Asso di Coppe passa alla Stazione 3,
L'Asso di Bastoni rimane nella Stazione 2,
L'Asso di Spade passa alla Stazione 2,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 1.

Quindi,

L'Asso di Coppe passa alla Stazione 4,
L'Asso di Spade passa alla Stazione 3,
L'Asso di Bastoni rimane nella Stazione 2,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 2.

Quindi,

L'Asso di Coppe passa alla Stazione 5,
L'Asso di Spade passa alla Stazione 4,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 3,
L'Asso di Bastoni rimane nella Stazione 2.

Ma la Stazione 5 è il Trono dell'Asso di Coppe. Perciò attrae e arresta quella forza, allo stesso modo in cui il Trono dell'Asso di Bastoni agiva in precedenza attraendo e arrestando l'Asso di Bastoni tanto da far sí che la Forza che prima precedeva le altre adesso è divenuta l'ultima delle Quattro.

Quindi,

L'Asso di Coppe rimane nella Stazione 5,
L'Asso di Spade passa alla Stazione 5,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 4,
L'Asso di Bastoni passa finalmente alla Stazione 3.

Poiché adesso è diventato l'ultimo dei Quattro, e l'Asso di Coppe ha incominciato ad agire attraverso il suo Trono, e l'Asso di Pentacoli si è portato nella Stazione 4, si aprirebbe una lacuna nel movimento degli Assi, se l'Asso di Bastoni non avanzasse alla Stazione 3; e inoltre c'è l'attrazione del movimento degli Assi di fronte. Tutte queste Forze, combinandosi, lo fanno avanzare.

Il movimento quindi continua, cosí:

L'Asso di Spade passa alla Stazione 6,
L'Asso di Coppe rimane alla Stazione 5,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 5,
L'Asso di Bastoni passa alla Stazione 4.

Quindi,

L'Asso di Spade passa alla Stazione 7,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 6,
L'Asso di Coppe rimane alla Stazione 5,
L'Asso di Spade passa alla Stazione 5.

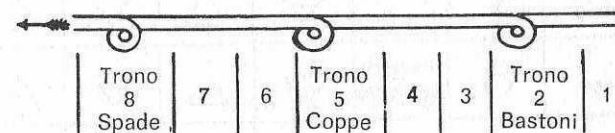
Quindi,

L'Asso di Spade passa alla Stazione 8, suo Trono,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 7,
L'Asso di Bastoni passa alla Stazione 6,
L'Asso di Coppe rimane nella Stazione 5.

Quindi,

L'Asso di Spade rimane nella Stazione 8,
L'Asso di Pentacoli passa alla Stazione 8,
L'Asso di Bastoni passa alla Stazione 7,
L'Asso di Coppe passa finalmente alla Stazione 6, e cosí via.

Il Movimento degli Assi è molto simile alla convoluzione di « Draco », cosí:

Il Corso degli Assi:

E questo implica un esercizio molto piú sostenuto della Forza attraverso i Troni che non altrove. Quindi l'effetto generale dei Troni sarà quello delle Stagioni, mentre le altre Stazioni daranno le variazioni in armonia con le loro nature e con l'ordine del movimento degli Assi.

E come *Kether* agiva direttamente su *Tiphareth*, che è il centro e il punto focale dei *Sephiroth* proiettati in una sfera, gli Assi agiscono sul Sole, come centro e punto focale del Sistema Solare. Quindi il Sole, secondo la sua posizione nei confronti dell'Equinozio e della superficie della Terra, traslerà l'effetto delle stagioni, poiché è il traslatore della forza del calore, sia che la posizione dei Punti Equinoziali coincida con quelli che noi chiamiamo 0° di *Aries* e 0° di *Libra* (contando da « Regulus ») o no. Perciò il suo effetto, a Nord dell'Equatore, si produrrà quando lascia il Punto Equinoziale, l'effetto di *Aries*, sia che si trovi effettivamente o no in quella costellazione.

Conversamente, al Sud dell'Equatore (come in Australia), quando lascia il Punto Equinoziale verso sud avrà lo stesso effetto di *Aries*.

Ma questa regola non afferma affatto che *Aries* e *Libra*

abbiano natura identica, e neppure che lo Zodiaco sia inoperante; né che la natura del Sole non sia modificata dalla costellazione in cui si trova; ma solo che l'effetto diretto dell'impatto fisico dei suoi raggi, su una certa parte della superficie terrestre, sarà proporzionale alla durata della loro azione, nell'eccitazione da esse prodotta nelle forze terrestri.

	Segno	Trono di	Primo in Ordine	Secondo in Ordine	Terzo in Ordine	Quarto in Ordine
Mobile	♈		🜃	🜂	🜄	🜁
Fisso	♉	Asso di Pentacoli	🜃	🜂	🜄	🜁
Comune	♊		🜂	🜄	🜁	🜃
M.	♋		🜂	🜄	🜁	🜃
F.	♌	Asso di Bastoni	🜂	🜄	🜁	🜃
C.	♍		🜄	🜁	🜃	🜂
M.	♎		🜄	🜁	🜃	🜂
F.	♏	Asso di Coppe	🜄	🜁	🜃	🜂
C.	♐		🜁	🜃	🜂	🜄
M.	♑		🜁	🜃	🜂	🜄
F.	♒	Asso di Spade	🜁	🜃	🜂	🜄
C.	♓		🜃	🜂	🜄	🜁

Ed ora, come le Forze simboleggiate da questi Assi passano in successione sopra tali Stazioni, susciteranno una certa azione terrestre secondo il segno della divisione dello Zodiaco che essi passano nel dominio dei Fanti o Principesse, e secondo la loro natura. Tuttavia, la forza suscitata dall'Asso quando è sul suo Trono sarà di durata maggiore che negli altri punti.

È per questo che i Segni dello Zodiaco si dividono in Fissi o Cherubici, Mobili o mutevoli e Comuni o fluttuanti, secondo la natura del potere che può venirvi suscitato. E ancora, varieranno secondo i loro Elementi, perché gli Elementi hanno una classificazione varia.

Nota di S.R.M.D.

Ritengo opportuno trascrivere quanto segue da Cornelio Agrippa:

« Dei quattro elementi, delle loro qualità e della loro mutua mescolanza:

« *V'hanno quattro elementi che costituiscono la base di tutte le cose materiali, e cioè il fuoco, la terra, l'acqua e l'aria, che compongono tutte le cose terrene, non per fusione, ma per trasmutazione e per aggruppamento e in cui tutte le cose si risolvono quando si corrompono. Nessuno di tali elementi si trova allo stato di purezza; essi sono piú o meno amalgamati tra loro e sono suscettibili di trasmutarsi l'un l'altro. Cosí la terra trasmutandosi in fango e diluendosi si cangia in acqua e una volta seccata e inspessita ritorna a essere terra e evaporandosi pel calore diventa aria e quest'aria, surriscaldata, si cambia in fuoco e questo fuoco, una volta spento, ridiviene ancora aria e raffreddandosi ancora piú si metamorfosa in terra, in pietra, o in zolfo, come avviene a esempio della folgore.*

« *Platone crede che la terra non sia affatto trasmutabile e che gli altri elementi siano trasmutabili in essa e tra loro reciprocamente.*

« *Pertanto la terra non trasmutata è separata dalle cose*

piú sottili, ma è sciolta e mescolata in queste che la sciolgono e di nuovo migra in se stessa.

« Ciascun elemento ha due qualità specifiche, di cui la prima gli è caratteristica e inscindibile e l'altra è transattiva e comune a un altro elemento. Cosí il fuoco è caldo e secco, la terra è secca e fredda, l'acqua è fredda e umida e l'aria è umida e calda. Quando le due qualità sono tutte e due opposte, gli elementi sono contrari fra loro, come il fuoco e l'acqua, la terra e l'aria. V'è ancora un'altra specie d'opposizione tra gli elementi, perché alcuni, la terra e l'acqua, sono pesanti e altri, l'aria e il fuoco, leggieri. Perciò gli stoici chiamano passivi i primi due elementi e attivi gli altri due. Di piú Platone stabilisce un'altra distinzione e dà tre qualità a ciascun elemento, ossia: la chiarezza, o penetrazione, la rarefazione e il moto al fuoco; l'ottusità, la densità e l'immobilità alla terra. E per queste qualità la terra e il fuoco sono contrari. Gli altri elementi prendono da questi le loro qualità: l'aria infatti prende due qualità dal fuoco, la rarefazione e il moto, e una dalla terra, l'ottusità; invece l'acqua ne prende due dalla terra, l'oscurità e lo spessore, e una dal fuoco, il moto. Però il fuoco è due volte piú rarefatto dell'aria, tre volte piú mobile e quattro volte piú attivo; l'aria è due volte piú attiva dell'acqua, tre volte piú rarefatta e quattro volte piú mobile; l'acqua è due volte piú attiva della terra, tre volte piú rarefatta e quattro volte piú mobile. Cosí il fuoco ha lo stesso rapporto con l'aria, che l'aria con l'acqua e l'acqua con la terra e reciprocamente la terra con l'acqua, l'acqua con l'aria e l'aria col fuoco.

« E questa è la radice ed il fondamento di tutti i corpi, nature, virtú ed opere ammirabili. Perciò chiunque conoscerà le proprietà degli elementi e le loro mescolanze, potrà agevolmente operare prodigi e eccellere nella Magia naturale.

« Per operare alcunché di efficace in Magia, occorrerà dunque possedere la conoscenza perfetta dei quattro elementi indicati. Ciascuno di tali elementi possiede tre qualità differenti; cosicché il quaternario si completa nel duodenario e, progredendo attraverso al settenario e al denario, giunge a

quella suprema unità da cui derivano tutte le virtú e tutte le meraviglie.

« Gli elementi del primo ordine sono quelli puri, non composti, non trasmutabili, non suscettibili di mescolanze e incorruttibili e non da essi, ma per essi, le virtú delle cose naturali rivelano i loro effetti, perché possono tutto in tutto; e colui che le ignora non potrà operare nulla di meraviglioso.

« Gli elementi del secondo ordine sono composti differenti e impuri. Si può pertanto ridurli con l'arte alla semplicità e alla purezza e quando siano restituiti alla loro semplicità, la loro virtú è sovra ogni cosa e dà il completamento di tutte le operazioni occulte e della natura delle operazioni. E questi sono i fondamenti di tutta la Magia naturale.

« Gli elementi del terzo ordine non sono elementi nella loro essenza e per se stessi, ma sono decomposti, dissimili, provvisti di piú sorta di qualità e possono cambiarsi reciprocamente l'uno nell'altro. Essi sono un mezzo infallibile e perciò si chiamano la natura di mezzo, o l'anima della natura mediana. Pochi ne intendono i profondi misteri; da essi dipende, per certi numeri ordini e gradi, la perfezione d'ogni effetto; per essi si possono operare meraviglie in tutte le cose naturali celesti e supercelesti, nonché nella Magia tanto naturale che divina. Perché per essi si compiono i legami, le dissoluzioni e le trasmutazioni di tutte le cose, si perviene a conoscere e predire l'avvenire, e da essi discende lo sterminio dei cattivi demoni e la conciliazione dei buoni spiriti.

« Nessuno dunque s'illuda di poter operare alcunché nelle scienze segrete magiche e naturali, senza queste tre specie di elementi e senza ben conoscerli. Ma colui che saprà ridurli e trasformarli l'uno nell'altro, gli impuri in puri, i composti in semplici, e discernerne la natura intima e la virtú e possanza in numero grado e ordine, perverrà agevolmente alla perfetta conoscenza delle cose naturali e dei segreti celesti... » (1).

(1) Cfr. Enrico Cornelio Agrippa, *La Filosofia Occulta o La Magia*, pagg. 6-8, vol. I, Edizioni Mediterranee, Roma 1972 (N.d.C.).

TAVOLA DELLE QUALITA' DEGLI ELEMENTI

🜂	Caldo, aridità, eccessiva leggerezza, splendore, eccessiva sottigliezza, moto rapido.
🜄	Freddo, umidità, peso, oscurità, solidità, moto.
🜁	Caldo, umidità, leggerezza, leggera oscurità, sottigliezza, moto eccessivo.
🜃	Freddo, aridità, eccessivo peso, eccessiva oscurità, eccessiva solidità, quiete.

TAVOLA DELLE QUALITA' DEGLI ELEMENTI QUANDO SONO MESCOLATI A COPPIE

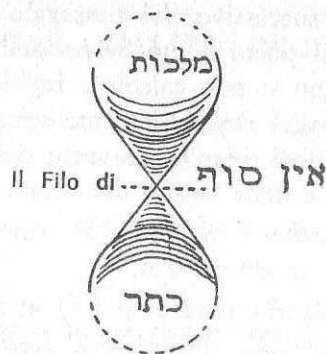
🜂 & 🜄	Leggero peso, qualche sottigliezza, moto intenso e rapido.
🜂 & 🜁	Grande calore, intensa leggerezza, leggero splendore, intensa sottigliezza, moto intenso.
🜂 & 🜃	Grande aridità, leggera oscurità.
🜄 & 🜁	Grande umidità, moto intenso.
🜄 & 🜃	Grande freddo, peso intenso, oscurità intensa, solidità intensa.
🜁 & 🜃	Qualche peso, intensa oscurità, poca solidità, poco moto.

Ora, l'effetto successivo del passaggio degli Assi oltre le Stazioni sopra il posto di un Segno nell'eccitazione delle Forze di quel Segno si può calcolare rapidamente mediante le tavole delle qualità degli Elementi semplici e mescolati, avendo sempre cura di tener conto anche dell'effetto del Trono sulla Stagione, e della natura del Segno.

È detto che *Kether* è in *Malkuth* e, ancora, che *Malkuth* è in *Kether*, ma in modo diverso.

Perché discendendo attraverso i Quattro Mondi il *Malkuth* del meno materiale si legherà al *Kether* del piú materiale. Dalla Sintesi delle Dieci corruscazioni dell'AOUR (Luce) procede l'influenza su EHEIEH, il *Kether* di *Atziluth*. E il filo collegante di AIN SOPH si estende attraverso i mondi dei Dieci *Sephiroth* ed è in ogni direzione. Come i Dieci *Sephiroth* operano in ogni *Sephirah*, vi sarà un KETHER in ogni MALKUTH, e un *Malkuth* in ogni *Kether*. Perciò:

ADONAI MELEKH sarà il MALKUTH DI ATZILUTH,
METATRON sarà il KETHER di BRIAH.
SANDALPHON / METATRON / NEPHESCH ha-MESSIAH } saranno il MALKUTH di BRIAH.
CHAIOTH ha-QADESH sarà il KETHER di YETZIRAH.
ASCHIM sarà il MALKUTH di YETZIRAH.
RASHITH ha-GILGAMIN sarà il KETHER di ASSIAH.
CHOLEM YESODOTH sarà il MALKUTH di ASSIAH.
THAUMIEL sarà il KETHER dei QLIPOTH.

Il simbolo della connessione tra il MALKUTH di YETZIRAH e il KETHER di ASSIAH avrà una forma piuttosto simile a quella di una clessidra. Il filo di AIN SOPH, prima ricordato, ne attraversa il centro e forma la connessione di AIN SOPH tra i Mondi:

Questo, dunque, è il simbolo della connessione tra i due piani. Inoltre vi è in questo il *modus operandi* della traslazione della forza da un piano all'altro, e perciò il titolo della Sfera di *Kether* d'*Assiah* significa l'inizio di un moto vorticante.

Ora, nel diagramma del Minutum Mundum, vi sono quattro colori attribuiti a *Malkuth*. Citrino, rossiccio, oliva e nero. E se li consideriamo come in una sfera verticale, troveremo il citrino in alto e orizzontale, rossiccio e oliva in posizione mediana e orizzontale, il nero in basso e orizzontale.

E ancora, questi quattro colori rappresentano in un certo senso l'azione dei Quattro Elementi in *Malkuth*; per esempio:

Citrino - Aria della Terra   Rossiccio - Fuoco della Terra
Oliva - Acqua della Terra   Nero - Terra della Terra

Dal diagramma del simbolo della clessidra risulta manifesto che il MALKUTH di YETZIRAH sarà il trasmettitore delle forze yetziratiche a KETHER di ASSIAH, e che quest'ultimo ne sarà il ricevitore, e che il simbolo della clessidra, o doppio cono, sarà il traslatore da un piano all'altro. Qui, perciò, consideriamo la nomenclatura yetziratica della *Decima Via*, corrispondente a *Malkuth*, e della *Prima Via* corrispondente a *Kether*.

La Decima Via: È chiamata l'Intelligenza Risplendente, perché è esaltata al di sopra di ogni testa, e siede sul Trono

di *Binah*, ed illumina lo splendore di tutte le Luci, e fa fluire la corrente d'Influenza dal Principe dei Volti, cioè Metatron.

La Prima Via: È chiamata l'Intelligenza Meravigliosa o Occulta (la Somma Corona) perché è la Luce che fa comprendere il Primordiale senza inizio, ed è la Gloria Primeva, perché nulla di creato è degno di proseguire la sua essenza.

È quindi chiaro che MALKUTH è il raccoglitore e la sintesi di tutte le forze nel suo piano o mondo. Mentre KETHER, essendo superiore ad ogni altra cosa nel suo piano o mondo, sarà il ricevente e l'ordinatore delle forze del piano al di là, in modo da distribuirle ai *Sephiroth* subordinati in modo debitamente ordinato.

E perciò ognuna delle molteplici e innumerevoli forze in *Malkuth* può agire tramite il cono superiore del simbolo della clessidra, e per mezzo del cono inferiore può trasferire la sua influenza nel KETHER sottostante, ma il suo modo di trasmissione avverrà attraverso i coni per mezzo del filo di Ain Soph, o del Non Formulato.

Quindi, nella trasmissione di forza tra due mondi, il Formulato deve prima divenire il Non Formulato, prima che possa *riformularsi* in condizioni nuove. Perché deve essere evidente che una forza *formulata* in un mondo, se traslata in un altro, sarà *non formulata*, secondo le leggi di un piano di diversa natura. Come l'Acqua, nel suo stato fluido, sarà soggetta a leggi diverse da quelle che la governano nello stato di ghiaccio o di vapore.

Come è stato detto prima, essendovi nel diagramma del Minutum Mundum quattro principali divisioni elementali del *Sephirah Malkuth*, ognuna di queste avrà la sua formula correlativa di trasmissione al *Kether* successivo. Per questo, nell'insegnamento dell'Ordine relativo ai Tarocchi, vi è il Dominio dei quattro Fanti o Principesse intorno al Polo Nord. Perché, allora, le quattro Amazzoni o Fanti, corrispondenti alla Heh finale di YHVH, sono collocate qui, anziché i Quattro Re, Regine o Principi, oppure uno d'ogni natura?

Abbiamo appreso che questi sono i Vicereggenti del Nome nei Quattro Mondi, e che sono cosí attribuiti ai *Sephiroth*:

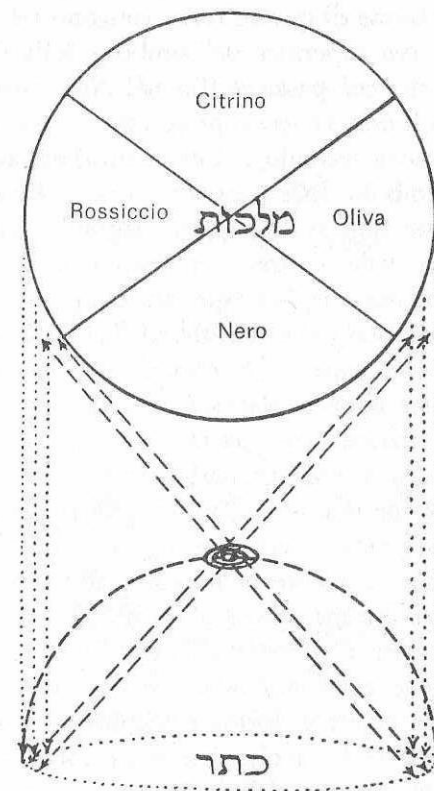
Yod	Heh	Vau	Heh (finale)
Chokmah	*Binah*	*Tiphareth*	*Malkuth*
Re	Regina	Principe	Principessa

Ora, poiché il *Kether* di *Assiah* deve *ricevere* dal *Malkuth* di *Yetzirah*, è necessario che in *Kether* e intorno a *Kether* vi sia una forza che partecipa della *natura* di *Malkuth*, sebbene piú sottile e affinata. Ed è per questo che la Heh finale, o forza della Principessa, ha il suo dominio intorno a *Kether*. Le Principesse sono cosí situate in modo da poter attrarre dal *Kether* superiore e formare la base d'azione degli Assi. Cosí una materia affinata può attrarre il suo simile e le forze spirituali non si sperdono nel vuoto, per produrre solo una distruzione vorticosa in mancanza di una salda base. E in questo vi è la formula reciproca di tutte le cose, uno *spirito* e un *corpo*, poiché ciascuno fornisce all'altro ciò che all'altro manca, e tuttavia deve esservi anche una certa condizione, altrimenti l'armonia non sarà perfetta. Perché, se il *corpo* non sarà di natura affinata ostacolerà l'azione di uno *spirito* ad esso legato. E se lo *spirito* non è disposto a legarsi al *corpo*, questo ne risulterà leso e ognuno reagirà contro l'altro.

Perciò l'*Adeptus Minor* deve comprendere che può esservi difetto dello *spirito* non meno che del *corpo*, e che vi è poca differenza tra la persona materiale e sensuale, e la persona invidiosa, maliziosa e sicura della propria rettitudine, a parte il fatto che, essendo piú sottili e meno evidenti, i peccati della seconda sono piú insidiosi di quelli della prima, sebbene gli uni e gli altri siano egualmente malefici. Ma è necessario governare lo Spirito non meno che affinare il corpo, e a che cosa serve indebolire il corpo con l'astinenza, se nel contempo s'incoraggiano la mancanza di carità e l'orgoglio spirituale? Questo significa semplicemente traslare un peccato in un altro.

E quindi le Forze della Heh finale sono tanto necessarie in *Kether*, come è detto nella Decima Via del *Sepher Yetzirah*: « È cosí chiamato perché è esaltato al di sopra di ogni testa, e siede sul Trono di *Binah* ». Ora, nell'Albero, i due

Sephiroth Chokmah e *Binah* si riferiscono al Mondo di Briah, che è chiamato anche Trono o Veicolo, cioè del Mondo Atzilutico, al quale ultimo si riferisce *Kether* nell'Albero. E rife-

La trasmissione convoluta delle 4 forze
da Malkuth a Kether

Le linee punteggiate mostrano come le linee naturali di trasmissione delle Forze siano Sephiroth dello stesso Mondo. Le linee tratteggiate mostrano come esse vengono catturate e convolute dal simbolo della Clessidra.

rendoti ai Domini delle Quattro Principesse, tu scoprirai che nella sfera essi includono *Chokmah* e *Binah*, oltre a *Kether*.

Ora vi sono non già una, bensí quattro formule d'applicazione delle Quattro Forze di *Malkuth* alla rivoluzione degli

Assi in *Kether*, e agenti non già singolarmente, bensí simultaneamente e con un diverso grado di forza.

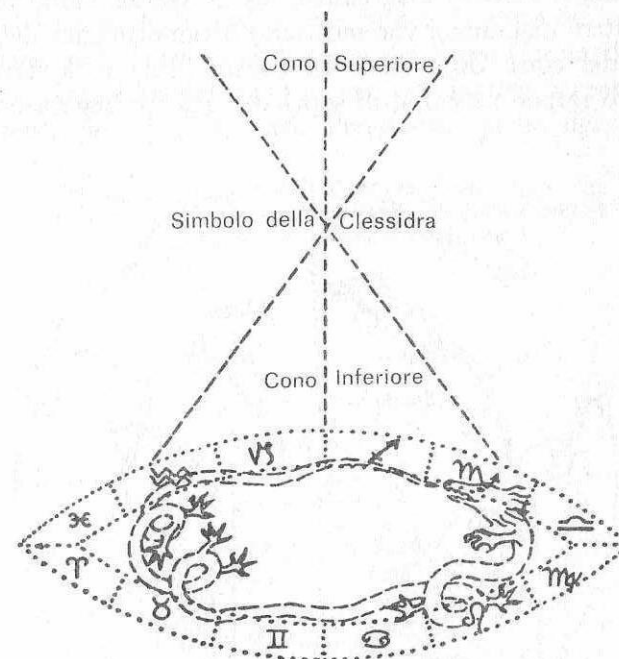
Se *Malkuth* e *Kether* fossero sullo stesso piano o nello stesso mondo, la trasmissione di queste forze dall'uno all'altro procederebbe *piú o meno in linee dirette*. In questo caso, *poiché Malkuth e Kether sono in piani o mondi diversi*, le linee di trasmissione di queste forze vengono afferrate e fatte vorticare dal *cono superiore* del simbolo della Clessidra nel *vortice* attraverso cui passa il filo nel *Non Formulato*, cioè l'Ain Soph. Di lí esse vengono proiettate in una convoluzione vorticante (tuttavia secondo la loro natura) attraverso il cono inferiore del simbolo della Clessidra, fino a *Kether*.

Ne consegue quindi che queste formule sono della natura del Drago, vale a dire si muovono in convoluzioni, e perciò sono chiamate le *Formule del Drago* o *del Serpente*.

Ora, immaginando che il MALKUTH di *Yetzirah* sia in posizione verticale sopra il *Kether* di *Assiah*, sarà evidente che l'intera parte nera di *Malkuth* sarà rivolta verso *Kether*, ma solo una porzione della parte rossiccia e di quella oliva sarà rivolta nella stessa direzione, mentre la parte citrina sarà nella direzione opposta. Quindi l'azione naturale di queste quattro forze verso *Kether* sarà: nero, piuttosto orizzontale che verticale, e agente in pieno. Citrino, piuttosto orizzontale che verticale ma agente all'orlo della circonferenza di *Kether*, e men che fortemente. Rossiccio e oliva, piuttosto verticalmente che orizzontalmente, e con azione moderata.

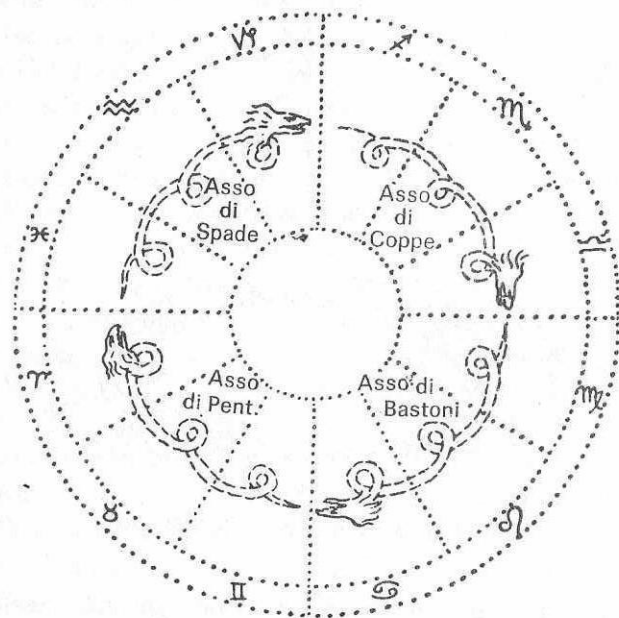
Ora, queste quattro formule implicano quattro movimenti simultanei nella rivoluzione delle forze simboleggiate dai Quattro Assi intorno al Polo Nord.

La *prima* e *piú energica* nella sua azione immediata sarà quella corrispondente alla Terra del *Malkuth* di *Yetzirah*, che trasmette al *Kether* di Assiah, e segue le convoluzioni della Costellazione di « Draco ». È chiamata *Formula Diretta* o *Strisciante* e per questa ragione il Drago può essere privo d'ali o dotato di piedi, per quanto riguarda la sua rappresentazione simbolica. Questa formula è stata esaurientemente spiegata all'inizio di questa sezione sulla rivoluzione degli

Assi. Nelle espressioni « Terra di *Malkuth* », ecc., si deve ricordare che non riguardano nature elementali pure, bensí miste, perché *Malkuth* riceve l'effetto ultimo di tutte le Forze dell'Albero della Vita, cosí come i colori ad esso attribuiti non sono primari bensí terziari. Perciò ogni elemento in *Malkuth* sarà controbilanciato da altri, come i Kerubim nella

FORMULA DIRETTA O STRISCIANTE

Visione di Ezechiele hanno ciascuno non già una, bensí quattro teste, e controscambiate.

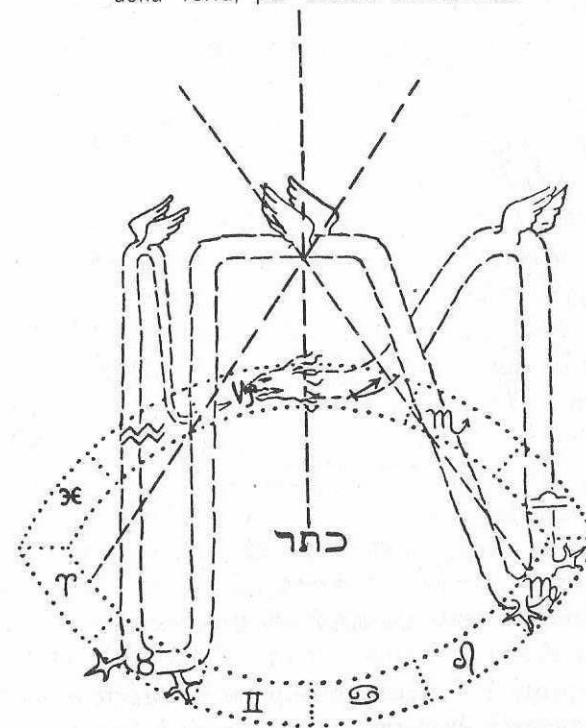
La *seconda*, e *meno energica* nella sua azione immediata, è la Formula del Drago corrispondente all'Aria del *Malkuth* di *Yetzirah*, che trasmette al *Kether* di *Assiah*, e segue le convoluzioni di quattro serpenti sulle quattro triplicità degli Elementi nello Zodiaco o, piú esattamente, sulle sovrastanti Stazioni nei Domini delle Principesse. (Ora, anche il Trono in ogni Dominio è indicato nel *Libro T* come includente piú

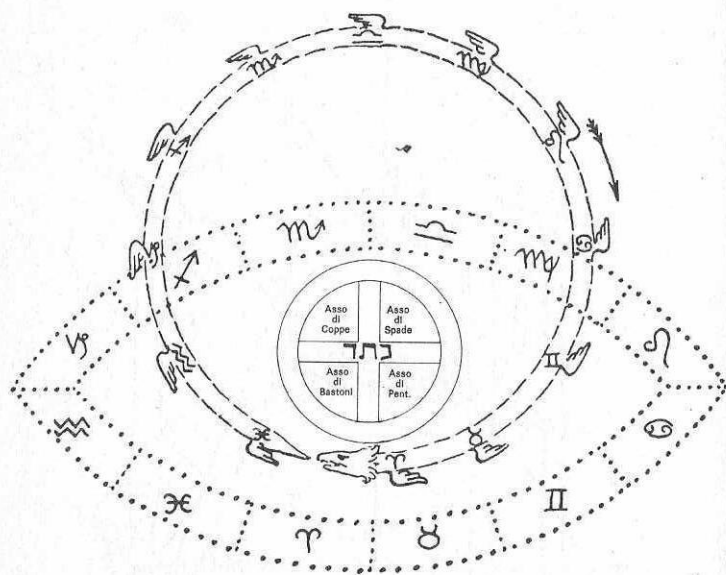
di un terzo di ogni Dominio, a causa dell'effetto perdurante della sua forza). Questa formula è chiamata anche *Formula Anellata* o *Volante*, e perciò i serpenti possono venire rappresentati senza zampe, ma alati. La sua azione si svolge soprattutto intorno la circonferenza, all'orlo, piú di quella delle altre formule. Questa formula verrà facilmente compresa osservando il relativo diagramma, ma in special modo in base ai quattro diagrammi che mostrano il cambiamento dell'ordine e del corso degli Assi. In questa formula, le teste dei quattro serpenti sono al di sopra dei quattro Segni cardinali.

FORMULA ANELLATA O VOLANTE

La *terza Formula del Drago, moderatamente energica* nella sua azione immediata, è quella corrispondente al Fuoco di *Malkuth*, che trasmette al *Kether* di *Assiah*, e segue la legge dell'attrazione e della repulsione degli Elementi delle triplicità dello Zodiaco. È chiamata anche *Formula Balzante* o *Saettante*, e i suoi serpenti possono essere rappresentati do-

tati sia di zampe che di ali: con le zampe per simboleggiare l'attrazione degli Elementi, con le ali per simboleggiare la repulsione da parte degli Elementi contrari. Questa formula ha un'azione piú verticale, mentre le due precedenti sono piú orizzontali, come è stato dimostrato. Questa formula verrà compresa facilmente in base ai quattro diagrammi relativi, nonché in base a quelli che mostrano il cambiamento dell'ordine del corso degli Assi. Come prima, le teste dei serpenti poggiano sulle Stazioni al di sopra dei Segni Cardinali.

La spiegazione del corso di uno dei quattro Serpenti sarà sufficiente per chiarirli tutti. Prendiamo quello del Fuoco:

(In questo diagramma sono mostrate solo l'attrazione e la repulsione del Serpente della Triplicità della Terra, per evitare confusioni).

FORMULA BALZANTE

Il Fuoco è fortemente attratto dalla Stazione al di sopra del Fuoco;
Il Fuoco è fortemente respinto dalla Stazione al di sopra dell'Acqua;
Il Fuoco è leggermente attratto dalla Stazione al di sopra dell'Aria;
Il Fuoco è leggermente respinto dalla Stazione al di sopra della Terra.
La Testa poggia sulla Stazione al di sopra di *Aries*;
Il Serpente è respinto nel Cono inferiore da *Pisces*;
Il Serpente è leggermente attratto da *Aquarius*;
Il Serpente è leggermente attratto da *Capricornus*;
Il Serpente è fortemente attratto da *Sagittarius*;

FORMULA VOLVENTE O FLUENTE

Il Serpente è fortemente respinto da *Scorpio*;
Il Serpente è leggermente attratto da *Libra*;
Il Serpente è leggermente attratto da *Virgo*;
Il Serpente è fortemente attratto da *Leo*;

Il Serpente è fortemente respinto da *Cancer*;
Il Serpente è leggermente attratto da *Gemini* e *Taurus*.
La coda è fortemente attratta da *Aries*, dove si unisce di nuovo alla testa.

La *quarta Formula del Drago, moderatamente energica*, è quella corrispondente all'Acqua del *Malkuth* di *Yetzirah*, che trasmette al *Kether* di *Assiah*, e segue la Legge della successione zodiacale dei Segni in ordine graduale. È chiamata anche *Formula Volvente* o *Fluente*; e il suo serpente può essere rappresentato senza ali né zampe, bensí con le pinne, per simboleggiare il suo movimento fluente. Questa formula ha azione piú verticale, e può venire facilmente compresa in base al relativo diagramma e in base a quelli che mostrano il cambiamento dell'ordine nel corso degli Assi.

La formula può essere meglio rappresentata simbolicamente dai quattro Assi che orbitano in una ruota piú piccola su un grande cerchio, composto dai poteri dei Dodici Segni, in modo che quest'ultima, a sua volta, orbiti sopra le Stazioni al di sopra dello Zodiaco. L'effetto della rivoluzione della Ruota degli Assi è quella di eccitare, mediante l'Asso di Bastoni, i Segni di Fuoco, mediante l'Asso di Coppe i Segni d'Acqua, mediante l'Asso di Spade i Segni d'Aria e mediante l'Asso di Pentacoli i Segni di Terra. Eppure, tramite le forze della rivoluzione del Serpente, a loro volta le forze degli Assi verranno modificate dalle nature zodiacali nel corpo del Serpente.

E come è stato prima detto, l'azione di queste formule sarà simultanea, sebbene di grado diverso, e di esse, quella spiegata per prima, che segue le convoluzioni della Costellazione di « Draco » è la piú forte. E si deve notare che in due di queste Formule, le teste dei Serpenti sono nell'ordine dei Segni, e nelle altre due in ordine contrario a quello naturale di successione dei Segni nello Zodiaco.

Inoltre, l'azione dello Spirito del *Malkuth* di *Yetzirah* che trasmette al *Kether* di *Assiah* sarà eguale a quello dei continui raggi vibratori, agendo dal centro alla circonferen-

za, e quindi riportando in azione la forza del « Filo del Non Formulato », MEZLA.

Si rammenti ciò che è scritto nel Capitolo del Carro (*Ezechiele*, 1. 45): « Ed io vidi, ecco, un vortice di tempesta venire dal Nord, una nube possente, e un fuoco violentemente roteante su se stesso, e uno splendore volvente su se stesso, e al centro come un occhio di fulgore dal centro del fuoco. E dal centro le forme dei Quattro *Chaioth* ».

LIBRO NONO

LE TAVOLETTE ANGELICHE

Introduzione al Sistema Enochiano

di *Frater* Ad Majorem Adonai Gloriam

Al primo Ordine della *Golden Dawn* veniva detto ben poco a proposito delle Tavolette Angeliche o Torri di Guardia. Esse venivano menzionate nei Rituali dei Gradi, ma non rientravano direttamente nelle *Istruzioni*. Lo studio dettagliato delle Tavolette e il metodo per usarle nella Visione dello Spirito formavano una parte del corpo prescritto per l'*Adeptus Minor* della R.R. et A.C., sebbene io non abbia mai conosciuto nessuno che le avesse studiate in modo veramente meticoloso.

C'era una massa considerevole di istruzioni dettagliate ed estremamente complesse su questa materia, contenute in un gran numero di documenti. Ho in mio possesso manoscritti per un totale di almeno 250 pagine, oltre ad alcune grandi carte, diagrammi e tavole colorate. Perciò ho ritenuto necessario scrivere un testo che cerchi di coprire l'intero argomento in sequenza logica, riportando, quando è necessario, citazioni tratte dai documenti originali del G.O. *Frater* D.D.C.F. Questo sarà probabilmente piú utile, per uso generale, della massa piuttosto sconnessa della letteratura enochiana, che in molti casi è semplicemente uno sviluppo dei fattori fondamentali; in tal modo potrà essere elaborato da ogni lettore che studia il presente libro.

Mi sia consentito di precisare subito che sarà necessario un impegnativo studio sistematico per apprezzare il valore e il sottile significato di questo sistema. È uno degli schemi magici piú sorprendenti che io abbia mai incontrato, poiché fornisce una sintesi esauriente e completa dell'intero sistema magico della *Golden Dawn*. Ogni dettaglio importante di conoscenza e di pratica si trova incorporato nell'ambito di queste Tavolette Angeliche. Ogni forma tecnica valida di

procedura magica e tutti i rami dell'opera ritualistica sono rappresentati in un unico, nobile sistema.

Quindi, poiché è un amalgama sintetico di tutta l'Opera dell'Ordine, lo studente si accorgerà che è necessario e imperativo familiarizzarsi compiutamente con tutti gli altri fattori di conoscenza insegnati dalla *Golden Dawn*. Deve conoscere le attribuzioni dei Tarocchi e della Geomanzia, cosí bene da avere sulla punta delle dita i nomi, i simboli e le idee... naturalmente oltre alla conoscenza fondamentale dell'Alfabeto Ebraico, dell'Albero della Vita e della Cabala in generale. Le formule di Magia pratica derivate dai documenti Z. e riguardanti il simbolismo del Candidato, del Tempio e della Cerimonia del Grado di Neofita, dovranno non soltanto essere conosciute e imparate a memoria, ma anche comprese. Lo studente dovrà avere una perfetta conoscenza dei Rituali del Pentagramma e dell'Esagramma, delle formule delle Cerimonie di Consacrazione, dell'arte generale dell'Invocazione, della formazione delle Immagini Telesmatiche e del sistema per tracciare i Sigilli. Le Tavolette sono esempi eccellenti di Talismani e Tavolette Lampeggianti.

D.D.C.F. dice, nei suoi *Notanda* al *Libro del Concorso delle Forze*, che « le Tavolette di Enoch richiedono in verità molti anni di studio, e ripagheranno tale spesa di tempo e di energia. La conoscenza incorporata in questo manoscritto è molto superficiale ed elementare, e non rende assolutamente giustizia allo Schema Enochiano. Devi considerarlo un debole tentativo di offrire ciò che si vede a prima vista, attraverso l'intelletto, senza relazione con il Mondo della Verità Spirituale che le Tavolette racchiudono e che un Adepto elevato sa estrarre ».

Si sa pochissimo circa l'origine di queste Tavolette e delle invocazioni che ne accompagnano l'uso. Nell'Ordine non veniva detto praticamente nulla in proposito, sebbene nel Rituale dell'*Adeptus Minor* si dica che Christian Rosenkreutz e i suoi compagni, la cui data presunta è *circa* 1400 d.C., trascrissero parte « della lingua magica, che è quella delle Tavolette Elementali ». A quanto è possibile sapere, tuttavia, il

Sistema ebbe origine nella visione cerimoniale del dottor John Dee e di Sir Edward Kelly, verso la fine del XVI secolo. I diari originali di John Dee, che registrano l'evoluzione del sistema, si trovano negli *Sloane Manuscripts* 3189-3191 al British Museum. Tuttavia risulta ben chiaro che in quei diari vi è uno schema rudimentale, solo lontanamente relato al sistema straordinariamente sviluppato usato dall'Ordine. Chiunque fosse il responsabile dello schema delle Tavolette Angeliche dell'Ordine — Mathers e Westcott o gli Adepti Rosacrociani tedeschi dai quali i primi avrebbero acquisito la loro conoscenza — possedeva un'ingegnosità e una comprensione della Magia molto superiori a quelle di Dee e di Kelly.

Alcuni dei chiaroveggenti dell'Ordine hanno sostenuto che Dee e Kelly, in un modo o nell'altro, ebbero accesso alla costruzione del Sistema Enochiano mentre si trovavano nel-l'Europa Centrale. Si afferma che in Germania, Austria e Boemia esistessero numerosi centri Rosacrociani, e che Dee e Kelly vi venissero accolti. Anche se questa è una teoria plausibile, non vi è la minima traccia di una prova oggettiva. Altri ancora hanno ritenuto che rappresenti una reviviscenza di certe forme di Magia dell'Atlantide, sebbene quanti propugnano tale teoria non spieghino i diari di Dee, né il suo resoconto del modo impiegato da lui e da Edward Kelly per acquisire le radici del sistema.

Piú o meno, i fatti relativi alle origini del sistema sono i seguenti. Piú di cento grandi quadrati riempiti di lettere vennero ottenuti da Dee e Kelly in un modo che non riusciamo a determinare esattamente. Quando lavorava, per esempio, Dee teneva davanti a sé, su uno scrittoio, una o piú d'una di queste Tavole, solitamente di 125 x 125 cm, alcune piene, mentre altre portavano lettere solo nei quadrati alterni. Poi Sir Edward Kelly sedeva davanti a quella che essi chiamavano la Tavola Santa, dove stavano vari pentacoli magici, e che poggiavà su sigilli di cera. Sulla tavola c'era un Grande Cristallo, o Pietra della Visione, nella quale, dopo un po', egli affermava di vedere un Angelo che indicava con una bacchetta, in successione, le lettere di certi diagrammi.

Kelly riferiva a Dee che l'Angelo indicava, per esempio, la colonna 4, riga 29, di una delle molte carte, e cosí via, senza menzionare apparentemente la lettera; Dee la trovava nella tavola che aveva davanti, e la trascriveva. Quando l'Angelo aveva terminato le istruzioni, il messaggio — specie se riguardava certune delle invocazioni maggiori, o Chiamate — veniva ritrascritto a ritroso. L'Angelo l'aveva dettato a rovescio perché era considerato troppo pericoloso comunicare in modo diretto, dato che ogni parola era un'invocazione tanto potente che, pronunciandola o dettandola direttamente, si sarebbero invocati poteri o forze indesiderati in quel momento.

Indipendentemente dalla loro origine, le Tavolette e l'intero Sistema Enochiano rappresentano realtà dei piani interiori. Il loro valore è indiscutibile, come si può scoprire con un po' di studio e di applicazione. Sebbene si possa capire a prima vista che il loro dominio riguarda esclusivamente il mondo degli Elementali, cioè il Piano Astrale, molte cose indicano che si estendono in piani di natura spirituale e divina. Comunque, la concezione magica degli Elementi è piuttosto diversa da quella prevalente nella maggioranza delle cosiddette filosofie occulte.

È forse opportuno aggiungere qualche parola di avvertimento. Senza dubbio, è necessaria la prudenza. È un sistema potentissimo, e quando viene usato incautamente e indiscriminatamente apporta disastro e disintegrazione spirituale. Gli avvertimenti dati a proposito delle Invocazioni non devono essere considerati convenzioni o luoghi comuni moraleggianti. Rappresentano una conoscenza di fatti veri, e lo studente farà bene a informarsene. Perciò studi innanzi tutto la teoria, in modo da acquisire una conoscenza completa della costruzione dei quadrati e delle piramidi. Questa deve essere cosí radicata nella sua mente che un'occhiata alle Tavolette avvierà automaticamente una corrente associativa che porterà senza indugio le attribuzioni di ogni data lettera o quadrato balzati agli occhi. Solo quando sarà arrivato a questo, potrà

osare avventurarsi nell'uso delle Piramidi con le Forme Divine, o nell'impiego delle Invocazioni nel cerimoniale.

A questo punto, inoltre, mi sia consentito registrare qualche fatto a proposito della lingua angelica in cui sono composte le invocazioni. I Rituali dell'Ordine Esterno, quando le Tavolette vengono indicate nel Tempio al Candidato, che esse sono scritte « in quella che la nostra trazione chiama la Lingua Angelica Segreta ». Le Tavolette usate nei Templi, come pure quelle riprodotte nel presente volume, sono scritte in lettere inglesi. Tuttavia, esse sono una traduzione o, piú esattamente, una translitterazione di caratteri appartenenti all'Alfabeto Enochiano. Queste lettere sono riprodotte piú avanti. Tali lettere non sono semplici, ma hanno una natura simile a quella dei Sigilli. Nella sezione sui Talismani, si sarà notato che certi emblemi geomantici e simboli astrologici sono riferiti a queste lettere.

La Lingua Angelica Segreta, quale che sia la sua origine, è una vera e propria lingua. Ha chiaramente una sintassi e una grammatica tutte sue, e le invocazioni non sono semplicemente sfilze di parole, ma frasi che possono venire tradotte in altre lingue, non solo translitterate. Per esempio, l'Invocazione dei tre Arcangeli governanti la Tavoletta dello Spirito, impiegata nell'apertura del Grado del Portale, dice: « *Ol Sonuf Vaorsagi Goho Iada Balata. Lexarph, Comanan, Tabitom. Zodacara, eka; zodakare od zodamran. Odo kikle qaa, piape piaomoel od vaoan* ». Tradotto, questo significa: « Io regnerò su di voi, dice il Dio di Giustizia. Lexarph, Comanan, Tabitom, affrettatevi, quindi. Mostratevi e apparite. Rivelateci i misteri della vostra creazione, l'equilibrio della rettitudine e della verità ».

In una *Istruzione collaterale* del Primo Ordine, distribuita agli *Zelatores* appena iniziati, e scritta dal G.O. *Frater* Sub Spe, vi è questa nota sul Sistema e sulla Lingua Enochiani, che vale la pena di riprodurre:

« Un'altra cosa vi viene mostrata in questa prima parte del Grado ① = ⑩ ed è la Grande Torre di Guardia Terrestre, o Tavoletta Settentrionale. Al presente sarà per tutti voi

che siete qui, ad eccezione di quanti sono passati al Secondo Ordine, un mare di mistero assoluto. Sembra una bizzarra disposizione di quadrati e lettere in colori diversi, e forse vi stupirete nel vedervi lettere inglesi e non ebraiche, dato che è uno dei piú antichi simboli del mondo. Posso dirvi, senza rivelare alcuna conoscenza al di fuori della vostra portata, che tali lettere sono state translitterate per comodità. Non credo vi sia nessuno tra i presenti, me escluso, che sappia leggere la lingua originale in cui sono scritte. Ma posso dirvi che è una grande curiosità dal punto di vista linguistico, perché la lingua e i caratteri in cui è scritta costituiscono un linguaggio perfetto che può venire tradotto; e tuttavia, a quanto mi risulta, nulla indica che tale lingua sia mai stata parlata, e che tali caratteri siano mai stati usati da uomo mortale. Ora che Müller e altri grandi filologi hanno affermato che per un essere umano è impossibile inventare una lingua, ecco una lingua che esiste da tempo immemorabile. Ne troviamo tracce su colonne di pietra tagliata e in templi apparentemente antichi quanto il mondo. Ne troviamo tracce nei sacri e segreti misteri di alcune delle religioni piú vecchie del mondo, ma non troviamo nulla che indichi che venisse usata come lingua viva, e la tradizione ci dice che è una lingua angelica segreta. Mi è consentito dare un solo esempio. Il sommo sacerdote di Giove, nei tempi piú antichi di Roma, era chiamato Flamen *Dialis*, e voi troverete che anche i piú dotti non sanno assolutamente da dove provenga la parola *Dialis*. Vi diranno che è antico etrusco, ma a parte questo non sapranno dirvi nulla. Non è il genitivo di nessun nominativo conosciuto. Su quella Tavoletta (Terra) vedrete che il secondo dei Tre Nomi Santi e Segreti di Dio è *Dial* ».

Sebbene io non sia un filologo e non possieda la minima conoscenza della linguistica comparata, ho trovato immensamente interessante lo studio di questa Lingua Angelica o Enochiana. Esaminando le invocazioni nell'intento di compilare un dizionario delle parole esistenti, mi sono convinto, personalmente, che ci troviamo di fronte a frammenti di una lingua antichissima, una lingua assai piú vecchia del sanscrito. Un tempo doveva essere una lingua viva, molte migliaia di anni or sono; e perciò i frammenti enochiani da noi posseduti possono essere considerati scritti nella lingua piú antica di cui abbiamo conoscenza. Insomma, sebbene sia soltanto un'ipotesi, si crede che la lingua in cui sono scritte queste invocazioni sia una reliquia della lingua degli antichissimi atlantidi. Certo, al momento non vi sono mezzi per dimostrarlo o per presentare la minima conferma, oltre ad una convinzione istintiva o intuitiva. Nel testo citato piú sopra, *Frater* Sub Spe dà un esempio di una parola enochiana documentata nell'antichità, e questo può essere indicativo. Probabilmente, vi sono intere orde di parole simili al caso citato, e potranno venire alla luce se gli esperti dedicheranno la loro attenzione all'argomento.

Dopo avere scritto quanto sopra, ho avuto modo di notare un altro caso di una parola enochiana. Leggendo la traduzione e il commento teosofico di Charles Johnson delle grandi *Upanishad* dell'India, trovo citato un personaggio leggendario, Uma Haimavati. La *Kena Upanishad* parla di lei come di una figlia delle Montagne Nevose; e Johnson la interpreta come un simbolo della Sapienza celata, personificata come la figlia dell'Himalaya, che rivela l'Eterno. Charles Johnson prosegue: « Stranamente, sebbene il significato del nome di questa donna radiosa sia andato perduto in sanscrito, *doveva essere chiaro nella lingua piú antica che sta alla base del sanscrito*, perché rimane nel gruppo delle piú giovani lingue ariane chiamate slave. Qui la radice *Um* è la parola comune per " intelligenza " ».

Il corsivo nel commento di Johnson è mio. Questo punto deve essere sottolineato, perché il significato della parola Um si è conservato, non solo nelle lingue slave, come dimostra Johnson, ma anche nella lingua angelica o enochiana. Per esempio, nella Seconda Chiave Enochiana, usata per invocare gli Angeli della Tavoletta dello Spirito, e nella Sedicesima Chiave, troviamo la parola « OM » tradotta « comprendere ». (Mi sia consentito inoltre di osservare che la traduzione delle parole delle invocazioni enochiane venne dalla

fonte occulta o angelica delle invocazioni stesse, e non fu fatta da Dee o da Kelly). Ancora, nella Quindicesima Chiave, troviamo la versione della Chiamata « O tu... che conosci », come equivalente di « Ils... ds *omax* ». Nella Chiamata dei Trenta Aethyr, « Oma » è reso come « comprensione ». Tutto indica quindi che se vi fu una lingua « alla base del sanscrito », come suppongono Charles Johnson e naturalmente molti altri, che secondo la filosofia dell'Antica Sapienza è quella dell'Atlantide, allora la lingua enochiana o angelica presenta con essa una forte rassomiglianza.

Tuttavia, l'enigma è questo. Prima delle visioni cerimoniali del dottor Dee e di Sir Edward Kelly, verso la fine del XVI secolo, non vi è assolutamente traccia, da nessuna parte, del sistema magico enochiano e della lingua angelica in tutta Europa. Vi sono innumerevoli documentazioni, antiche e medievali, dei cosiddetti « nomi barbari d'evocazione », molti dei quali appaiono riuniti apparentemente in frasi e rune, ecc. Ma nessuna di queste ultime ha la coerenza della lingua enochiana, e non presenta tracce di grammatica e di sintassi, chiaramente indicate invece nelle Chiavi Angeliche. In qualche modo incomprensibile, i due psichici dovettero imbattersi in un filo conduttore che estrasse, forse dalla loro memoria subconscia di vite anteriori, parte di questa strana lingua, appartenente a un'epoca antichissima. Ho detto di proposito « imbattuti », perché un attento esame dei loro diari, editi ed inediti, non rivela nulla che possa indicare che Dee e Kelly avessero la piú vaga idea di quanto andavano meticolosamente registrando. Il modo in cui essi registrarono le invocazioni, come si vede nel manoscritto *Sloane* 3191 del British Museum, indica che non ne avevano mai studiato le complicazioni e la grammatica, e perciò molte parole finirono per diventare confuse e per saldarsi insieme. Basta un certo studio delle Chiamate per scoprirne gli errori e per ristabilire quello che è chiaramente l'ordine originale delle parole. Ad esempio, la parola « L » o « EL », significante « Il primo », o « Uno », è invariabilmente unita alla parola

successiva nella versione di Dee, ma ciò non è necessario.

È chiaro che la lingua angelica non aveva un pronome possessivo, e perciò troviamo molti casi nella traduzione, dove viene usato il possessivo, che non coincidono esattamente con l'enochiano. Troviamo « Lonshi Tox » tradotto « il Suo Potere », quando a rigore dovrebbe essere, se le parole venissero tradotte letteralmente, « Il potere di lui ». Ed « Elzap Tilb » è reso con « il suo corso », anziché « il corso di lei ». Ne parlo semplicemente per mostrare che si tratta di una vera lingua, e non di una semplice accozzaglia di parole insignificanti di cui vien data una traduzione arbitraria. Con la pubblicazione delle invocazioni, spero che qualche filologo serio ed esperto dedicherà un po' di attenzione all'argomento, in modo che si possa chiarire, sul piano oggettivo, la vera natura della lingua e la fonte verticale delle sue origini.

Nel Rituale del ⑤ = [6] è detto che alcuni dei *Fratres* dell'Ordine compilarono un dizionario di questa lingua. Oggi comunque non esiste, sebbene l'autore, usando le Chiamate Angeliche, abbia compilato un lessico delle parole enochiane ora esistenti. Purtroppo non è possibile accludere a questa esposizione degli insegnamenti dell'Ordine.

Incidentalmente, ai fini pratici, la lingua viene pronunciata prendendo separatamente ogni lettera, quando la mancanza di vocali lo rende necessario. Ma, con un po' di esercizio, la pronuncia verrà istintivamente alle labbra, quando lo studente lo vorrà. « Z » viene sempre pronunciata « Zod », con la « o » lunga.

Per concludere, insisto ancora una volta sulla necessità di afferrare alla perfezione la parte preliminare. Bisogna leggerla e rileggerla, in modo che lo studente assorba effettivamente la materia, anziché impararla a memoria o mediante l'intelletto conscio. In questo modo potranno occorrere alcuni mesi, ma quando diverrà parte del suo modo di pensare, e sarà assimilata nella stessa struttura del suo cervello, comincerà a rivelarglisi il vero significato del sistema.

I. Regardie

LA PRIMA TORRE DI GUARDIA
O
IL GRANDE QUADRANGOLO ORIENTALE DELL'ARIA

r	Z	i	l	a	f	A	^{y}u	t	l_i	p	a
a	r	d	Z	a	i	d	p	a	L	a	m
C	z	o	n	s	a	r	o	Y_V	a	u	b
T	o	i	T	t	^{z}x	o	P	a	c	o	C
S	i	g	a	s	o	^{n}m	r	b	z	n	h
f	m	o	n	d	a	T	d	i	a	r	l_i
o	r	o	i	b	a	h	a	o	z	p	i
t_c	N	a	b	^{r}a	V	i	x	g	a	^{s}z	d
O	i	i	i	t	T	p	a	l	O	a	i
A	b	a	m	o	o	o	a	C	^{u}V	c	a
N	a	o	c	O	T	t	n	p	r	^{u}a	T
o	c	a	n	m	a	g	o	t	r	o	i
S	h	i	a	l	r	a	p	m	z	o	x

LA SECONDA TORRE DI GUARDIA
O
IL GRANDE QUADRANGOLO OCCIDENTALE DELL'ACQUA

T	a	O	A	d	^{u}V	p	t	D	n	i	m
^{a}o	a	^{b}l	c	o	o	r	o	m	e	b	b
T	^{o}a	g	c	o	n	^{x}z	^{m}i	$n^{a}u$	l	G	m
n	h	o	d	D	i	a	i	l_a	a	o	c
f_p	a	t_c	A	x	i	^{V}o	V	s	P	^{x}s	$^{y\,l}N_h$
S	a	a	i	^{z}x	a	a	r	V	r	L^{c}	i
m	p	h	a	r	s	l	g	a	i	o	l
M	a	m	g	l	o	i	n	L	i	r	x
o	l	a	a	D	^{n}a	g	a	T	a	p	a
p	a	L	c	o	i	d	x	P	a	c	n
n	d	a	z	N	^{z}x	i	V	a	a	s	a
^{r}i	i	d	P	o	n	s	d	A	s	p	i
x	r	^{i}r	n	h	t	a	r	^{n}a	d	i	L

LA TERZA TORRE DI GUARDIA
O
IL GRANDE QUADRANGOLO SETTENTRIONALE DELLA TERRA

b	O	a	Z	a	R	o	p	h	a	R	a
u / V	N	n	a	x	o	P	S	o	n	d	n
a	i	g	r	a	n	o	a / o	m	a	g	g
o	r	p	m	n	i	n	g	b	e	a	l
r	s	O	n	i	z	i	r	l	e	m	u
i	z	i	n	r	C	z	i	a	M	h	l
M	O	r	d	i	a	l	h	C	t	G	a
R / o	C / O	a / c	n / a	c / nm	h / c	i / h	ia / bt	s / a	o / s	m / o	t / m
A	r	b	i	z	m	i	i / l	l	p	i	z
O	p	a	n	a	l / B	a	m	S	m	a	T / L
d	O	l	o	P / F	l	n	i	a	n	b	a
r	x	p	a	o	c	s	i	z	i	x	p
a	x	t	i	r	V	a	s	t	r	i	m

LA QUARTA TORRE DI GUARDIA
O
IL GRANDE QUADRANGOLO MERIDIONALE DEL FUOCO

d	o	n	p	a	T	d	a	n	V	a	a
o	l	o	a	G	e	o	o	b	a	u / V	a / i
O	P	a	m	n	o	V / O	G	m / n	d	n	m
a	p / b	l	s	T	e	c / d	e	c	a	o	p
s	c	m	i	o	a	n	A	m	l	o	x
V	a	r	s	G	d	L	b / V	r	i	a	p
o	i	P	t	e	a	a	p	D	o	c	e
P	s	u / V	a	c	n	r	Z	i	r	z	a
S	i	o	d	a	o	i	n	r	z	f	m
d	a	l / b	t	T	d	n	a	d	i	r	e
d	i	x	o	m	o	n	s	i	o	s	p
O	o	D	p	z	i	A	p	a	n	l	i
r	g	o	a	n	n	O / p	A	C	r	a	r

Il Libro del Concorso delle Forze

I. LE TAVOLETTE ENOCHIANE

Le Tavolette Enochiane sono quattro, e ognuna di esse si riferisce a uno degli Elementi, Terra, Aria, Fuoco ed Acqua. Oltre a queste quattro vi è un'altra Tavoletta piú piccola, chiamata Tavoletta dell'Unione, riferita all'Elemento dell'Etere o Spirito. La sua funzione, come indica il nome, è unire e legare insieme le Quattro Tavolette Elementali. Ai fini di studio, le quattro Tavolette Elementali, o Torri di Guardia, sono disposte come gli elementi nel Pentagramma, sebbene l'ordine sia piuttosto diverso:

1.	2.
Tavoletta dell'Aria	Tavoletta dell'Acqua
3.	4.
Tavoletta della Terra	Tavoletta del Fuoco

Ad ogni Tavoletta sono riferite innumerevoli attribuzioni, che verranno trattate in questo scritto: le principali attribuzioni elementali sono quelle dei colori. Certi quadrati di ogni Tavoletta erano dipinti nel colore dell'Elemento, secondo la Scala del Re, mentre altri venivano lasciati interamente o parzialmente bianchi. Quindi in ogni Tavoletta vi sono quattro tipi principali di quadrati. Vi sono quelli di:

1. La Grande Croce di 36 quadrati, con le lettere in nero su bianco, che si estende attraverso l'intera Tavoletta.
2. Le Croci del Calvario Sephirotiche, pure con le lettere in nero su bianco, ai quattro angoli delle Tavolette.
3. I Quadrati Kerubici, che sono sempre nel colore elementale della Tavoletta, e sono i quattro quadrati immediatamente al di sopra di ciascuna Croce Sephirotica.

4. I Quadrati Servienti, sempre del colore della Tavoletta, consistenti dei 16 quadrati di ogni angolo minore sotto ogni Croce Sephirotica.

I Quadrati Kerubici e Servienti di ogni Tavoletta sono colorati con il colore elementale, e le lettere vi sono tracciate nel colore complementare, cosí:

TAVOLETTA DELL'ARIA dipinta in Giallo. Lettere nel quarto dell'Aria, dipinte in Malva.
TAVOLETTA DELL'ACQUA dipinta in Azzurro. Lettere nel quarto dell'Acqua, dipinte in Arancione.
TAVOLETTA DELLA TERRA dipinta in Nero. Lettere nel quarto della Terra, dipinte in Verde.
TAVOLETTA DEL FUOCO dipinta in color Fuoco. Lettere nel quarto del Fuoco, dipinte in Verde.

Le lettere degli altri tre Angoli seguono l'elemento. Quindi, prendendo come esempio la Tavoletta del Fuoco, la colorazione di ogni Angolo della Tavoletta sarà:

1.	2.
Angolo minore dell'ARIA Lettere Gialle su Rosso	Angolo minore dell'ACQUA Lettere Azzurre su Rosso
3.	4.
Angolo minore della TERRA Lettere Nere su Rosso	Angolo minore del FUOCO Lettere Verdi su Rosso

La TAVOLETTA DELL'UNIONE, che è attribuita allo Spirito, la quinta punta del Pentagramma, è una piccola Tavoletta di venti quadrati, cinque lettere in larghezza, quattro in altezza. Le lettere sono dipinte su sfondo bianco:

EXARP, attribuito all'Aria, è dipinto in lettere gialle, 1ª riga.
HCOMA, attribuito all'Acqua, è dipinto in lettere azzurre, 2ª riga.

NANTA, attribuito alla Terra, è dipinto in lettere nere, 3ª riga.

BITOM, attribuito al Fuoco, è dipinto in lettere rosse, 4ª riga.

Ognuno di questi quadrati è attribuito in parte allo Spirito, e le sue lettere sono usate in combinazione con quelle sulle Tavolette Elementali, nella formazione di certi Nomi.

Il fattore piú importante di ogni Tavoletta Angelica è la Grande Croce, la cui asta discende dalla sommità alla base, e il cui braccio trasversale attraversa la Tavoletta al centro. La Croce comprende 36 quadrati, e ha una doppia linea verticale, chiamata *Linea Dei Patris Filiique*, la Linea di Dio Padre e Figlio; e *Linea Spiritus Sancti*, la Linea dello Spirito Santo, che l'incrocia orizzontalmente e contiene una sola riga di lettere. La *Linea Spiritus Sancti* è sempre la settima riga partendo dall'alto, mentre le due colonne verticali della *Linea Dei Patris Filiique* sono sempre la sesta e la settima colonna, contando da destra o da sinistra.

Da questa Grande Croce si traggono vari Nomi Angelici e Divini che hanno un'importanza suprema. Innanzi tutto vi sono i « Tre Grandi Nomi Santi e Segreti di Dio », che si trovano nella *Linea Spiritus Sancti.* Questa linea comprende dodici lettere, che vengono divise in nomi di tre, quattro e cinque lettere, leggendo da sinistra a destra. Cosí, nella Tavoletta dell'Aria, troverete ORO IBAH AOZPI; nella Tavoletta dell'Acqua, MPH ARSL GAIOL; nella Tavoletta della Terra, MOR DIAL HCTGA; e nella Tavoletta del Fuoco, OIP TEAA PDOCE.

Questi Tre Nomi Santi e Segreti di Dio sono i Nomi principali delle Tavolette. Sono concepiti per essere scritti sui Vessilli dei Grandi Re di ogni Punto Cardinale. Il Nome del Grande Re è sempre di otto lettere, e comprende una spirale o vortice al centro della Grande Croce. Cosí, nella Tavoletta dell'Aria, il Grande Re è BATAIVAH. Il nome viene prodotto cosí:

Lo stesso metodo viene usato per le altre tre Tavolette Angeliche. Il Re è una forza potentissima, e poiché inizia il vortice, deve essere invocato con la debita cura.

La successiva serie di nomi importanti tratti dalla Grande Croce sono i Sei Seniores. I loro nomi incominciano dal sesto e dal settimo quadrato della *Linea Spiritus Sancti*, includendo questi quadrati, e leggendo *verso l'esterno* lungo le tre linee della Croce fino all'orlo della Tavoletta. Ognuno è un nome di sette lettere. Nel caso della Tavoletta dell'Aria, i Sei Seniores sono:

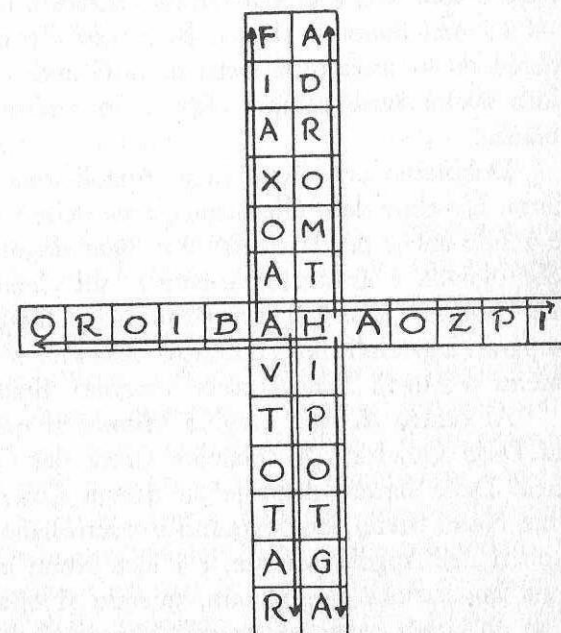
HABIORO

AAOXAIF

HTMORDA

AHAOZPI

AVTOTAR

HIPOTGA

Si noti la sovrapposizione delle lettere nei quadrati centrali.

Il Nome di otto lettere del Re, e i sei Nomi di sette lettere dei Seniores vengono invocati per mezzo dell'Esagramma. Sono attribuiti al Sole e ai Pianeti, e sono su un piano diverso e piú alto dei Nomi elementali. L'attribuzione alle punte dell'Esagramma è:

Il Re è attribuito al Sole, e i sei Esagrammi Solari lo invocano. Il Senior formato a sinistra della « Linea Spiritus Sancti » è attribuito a Marte; quello a destra, a Venere. Il Nome del Senior formato dalle lettere della metà superiore della « Linea Dei Patris » (che è la colonna discendente « sinistra » della Croce, come la colonna « destra » è la « Linea Dei Filiique ») è attribuita a Giove, e la metà inferiore a Mercurio. Il Senior formato dalle lettere della metà superiore della « Linea Dei Filiique » è attribuito alla Luna, mentre il Nome formato dalle lettere nella metà inferiore è riferito a Saturno.

Queste regole valgono per ciascuna delle Quattro Tavolette e sono costanti e invariabili. Queste tre serie di Nomi — i Nomi Santi di Dio, il Nome del Re e i Nomi dei Sei Seniores — sono tutti tratti dalla Grande Croce centrale. I loro Nomi sono sempre dipinti in lettere nere su fondo bianco.

Dobbiamo ora riferirci agli Angoli minori di ogni Tavoletta. L'ordine dato alla disposizione delle Quattro Tavolette è valido anche per la struttura di ogni singola Tavoletta, perché ognuna è mostrata insieme ai sub-elementi appropriati. La Grande Croce è il meccanismo che divide la Tavoletta e separa (legandoli nel contempo insieme) i quattro sub-elementi o Angoli Minori, come vengono chiamati.

Al centro di ogni Angolo Minore si osserva una Croce di Dieci Quadrati. È chiamata Croce del Calvario Sephirotica. Dalle lettere disposte su questa Croce vengono tratti due Nomi divini, che evocano e controllano gli angeli e gli spiriti dell'Angolo Minore, e i loro Nomi vengono usati in una invocazione preliminare, quando si opera magicamente con un quadrato di un Angolo Minore. Dalla linea verticale

della Croce Sephirotica, leggendo dall'alto in basso, si trae un Nome Divino di sei lettere. Cosí, nell'Angolo Minore dell'Aria della Tavoletta dell'Aria, troviamo, nella bianca linea discendente della Croce, il nome IDOIGO. È con questo nome che devono essere chiamati gli Angeli e gli Spiriti dell'Angolo Minore. Dal braccio trasversale, leggendo da sinistra a destra, si ricava il Nome divino di cinque lettere ARDZA, che viene usato per comandare gli Angeli chiamati con il primo nome. Perciò, in ogni Croce Sephirotica di ogni Angolo Minore, otteniamo due nomi divini. Uno dall'asta discendente, sempre di sei lettere, e uno dal braccio trasversale, leggendo da sinistra a destra, sempre di cinque lettere. Questi Nomi devono essere letti nelle direzioni prescritte perché, se vengono invertiti, evocano forze malefiche. Come i Nomi tratti dalla Grande Croce, i Nomi sulla Croce Sephirotica sono dipinti in lettere nere su fondo bianco. Ma, a differenza dei precedenti, questi ultimi sono impiegati con il Pentagramma.

Veniamo ora ai quadrati colorati al di sopra e al di sotto della Croce Sephirotica in ognuno degli Angoli Minori. I piú importanti sono i quattro *sopra* il braccio trasversale della Croce Sephirotica, chiamati Quadrati Kerubici. Da questi quattro quadrati derivano quattro nomi di quattro lettere ciascuno. Cosí, dalla riga in alto dell'Angolo dell'Aria della Tavoletta dell'Aria, ricaviamo:

R Z (I) L A

Si noti che il quadrato bianco al centro appartiene alla Croce Sephirotica e non è incluso nei Nomi derivati dai Quadrati Kerubici. Da queste quattro lettere ricaviamo quattro nomi, cosí: RZLA. ZLAR. LARZ. ARZL.

Questi Quattro Nomi, i Nomi dei Quattro Angeli Kerubici dell'Angolo Minore, governano i quadrati servienti sotto la Croce Sephirotica; e dei quattro, il primo è il piú potente, poiché gli altri sono derivati da esso. Premettendo a questi quattro nomi una lettera tratta dalla riga appropriata della Tavoletta dell'Unione, otteniamo Nomi anche piú potenti, di carattere arcangelico. Cosí, per la Riga Kerubica dell'Angolo Minore dell'Aria della Tavoletta dell'Aria, che stiamo usan-

do come esempio, viene prefissa la lettera « E » della parola « EXARP » della Tavoletta dell'Unione. Ciò produce ERZLA, EZLAR, ELARZ, EARZL.

La regola è che la *prima lettera* della riga appropriata della Tavoletta dell'Unione viene prefissa soltanto ai Nomi formati dai Quadrati Kerubici. Nell'Angolo dell'Aria della Tavoletta dell'Acqua, il Nome Kerubico principale è TAAD. Il nome formato mediante l'aggiunta della lettera appropriata tratta dalla Tavoletta dell'Unione è HTAAD; e cosí via. Come esempio di questo metodo applicato ai rimanenti quadrati servienti dell'Angolo dell'Aria della Tavoletta dell'Aria, troviamo:

X viene aggiunta ai 16 quadrati servienti dell'angolo dell'ARIA.

A viene aggiunta ai 16 quadrati servienti dell'angolo dell'ACQUA.

R viene aggiunta ai 16 quadrati servienti dell'angolo della TERRA.

P viene aggiunta ai 16 quadrati servienti dell'angolo del FUOCO.

Quindi EXARP verrà usato interamente per la Tavoletta dell'Aria, e non viene mai usato per le altre tre Tavolette. La prima lettera si applica ai Quadrati Kerubici di ognuno dei quattro Angoli Minori, mentre le quattro lettere rimanenti si applicano ai sedici quadrati servienti degli Angoli, come è stato mostrato piú sopra. Gli altri nomi della Tavoletta dell'Unione sono egualmente attribuiti ad Acqua, Terra e Fuoco. A titolo d'esempio, ecco i Nomi formati dall'Angolo Minore del Fuoco nella Tavoletta dell'Acqua:

N	L	I	R	X
A	T	A	P	A
X	P	A	C	N
V	A	A	S	A
D	A	S	P	I
R	N	D	I	L

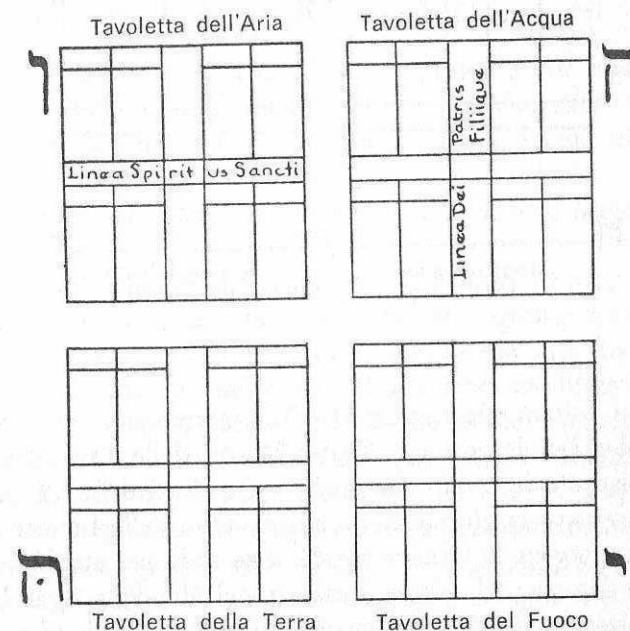
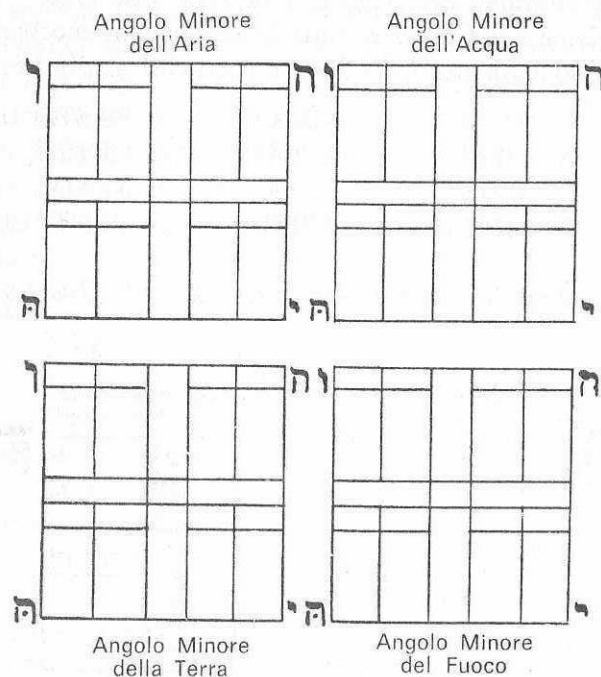
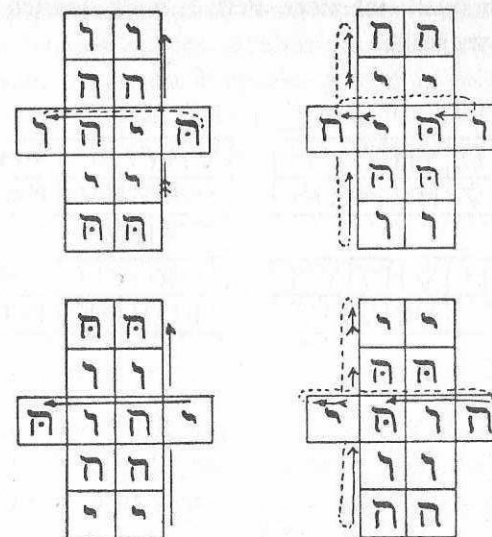
HNLRX	HLRXN	HRXNL	HXNLR
AXPCN	APCNX	ACNXP	ANXPC
AVASA	AASAV	ASAVA	AAVAS
ADAPI	AAPID	APIDA	AIDAP
ARNIL	ANIRL	AILRN	ALRNI

Il Rituale per la consacrazione delle Quattro Armi Elementali fornisce esempi eccellenti dei nomi arcangelici formati dai Quadrati Kerubici mediante l'aggiunta di lettere tratte dalla Tavoletta dell'Unione.

L'attribuzione del NOME Yod Heb Vau Heb.

Il Nome è la Chiave di tutte le attribuzioni enochiane dei quadrati agli Elementi. Le lettere sono cosí attribuite:

י	YOD	FUOCO	BASTONI
ה	HEH	ACQUA	COPPE
ו	VAU	ARIA	SPADE
ה	HEH (finale)	TERRA	PENTACOLI

Le lettere del Grande Nome attribuite alle Quattro Tavolette:

Le lettere del Grande Nome attribuite ad ogni angolo delle Tavolette:

Non soltanto le Lettere del Tetragrammaton sono attribuite alle Tavolette e agli Angoli Minori delle Tavolette, ma sono disposte in modo che anche i Quadrati delle Tavolette ricadano sotto la giurisdizione e il governo delle Lettere. Per quanto concerne la Grande Croce, il metodo per attribuire ad essa le lettere del Nome consiste nel dividere ogni linea orizzontale e verticale in gruppi di tre quadrati adiacenti. Contro l'angolo *superiore* sinistro della Grande Croce, e sulla *sinistra* del braccio orizzontale, si pone la lettera del Nome per l'Elemento della Tavoletta, quindi VAU per quella dell'Aria, YOD per quella del Fuoco, e cosí via.

Ogni quadrato del diagramma rappresenta *tre quadrati* delle Tavolette. Questa attribuzione è semplicissima, se si ricorda che la lettera consona alla Tavoletta viene sempre *in alto e a sinistra.*

Le frecce indicano la direzione in cui si deve leggere il Nome.

Le Croci Sephirotiche negli Angoli Minori hanno, come avrà già notato lo Studente, dieci Quadrati, ognuno dei quali si riferisce a uno dei *Sephiroth* dell'Albero della Vita. La Croce Sephirotica, quindi, rappresenta i *Sephiroth* modificati dalla lettera dell'Angolo minore. Perciò *Kether* nell'Angolo Minore dell'Aria è il *Kether* di Vau. Nell'Angolo Minore dell'Acqua, è il *Kether* di Heh, e cosí via. Le lettere, in questo caso, come è spiegato altrove, si riferiscono ai quattro Mondi.

Per quanto riguarda gli altri quadrati degli Angoli Minori, nella Fila Kerubica il quadrato *esterno* è sempre attribuito alla lettera corrispondente all'Elemento dell'Angolo Minore. Nelle Tavolette dell'Aria e dell'Acqua, il Nome si legge da destra a sinistra nei due quarti superiori; nei due quarti inferiori si legge da sinistra a destra. Nelle Tavolette della Terra e del Fuoco, da sinistra a destra in quelli superiori, da destra

a sinistra in quelli inferiori. Perciò, nelle quattro Tavolette, il Nome si legge:

ARIA

VHYH (f)	YH(f)VH
H(f)YHV	HVH(f)Y

ACQUA

VHYH(f)	YH(f)VH
H(f)YHV	HVH(f)Y

TERRA

VH(f)YH	VH(f)YH
H(f)VHY	H(f)VHY

FUOCO

VH(f)YH	VH(f)YH
H(f)VHY	H(f)VHY

Sebbene gli ultimi due gruppi del Nome siano eguali, ciò non indica che i quadrati siano identici. La loro composizione elementale differisce enormemente in ognuno degli Angoli Minori, come si vedrà un po' piú avanti.

I Quadrati Servienti sotto la Croce del Calvario possono essere considerati quattro colonne verticali di quattro quadrati ciascuna, oppure, guardandoli da un angolo diverso, quattro file orizzontali, pure di quattro quadrati ciascuna. Nell'attribuire le lettere del Tetragrammaton ai Quadrati Servienti, la regola è che esse seguono le attribuzioni dei Quadrati Kerubici. Le colonne (cioè leggendo dall'alto in basso) seguono l'ordine dei Quadrati Kerubici, e tale ordine viene seguito invariabilmente dall'*alto in basso* per le righe, leggendo da destra a sinistra. Perciò nell'Angolo Minore dell'Aria della Tavoletta dell'Aria, la Riga Kerubica ha l'attribuzione al Nome:

VAU HEH YOD HEH (finale)

Perciò, applicando la regola predetta, i Quadrati Servienti sotto la Croce Sephirotica sono:

	VAU	HEH	YOD	HEH (finale)
HEH (finale)	*	*	*	*
YOD	*	*	*	*
HEH	*	*	*	*
VAU	*	*	*	*

Da questo esempio si comprenderà facilmente che ogni quadrato ha una doppia attribuzione alle Lettere del Tetragrammaton, e nessuna è eguale, poiché la colonna e la riga sono diverse. Quindi, Colonna VAU, Fila YOD non coincide in natura con Colonna YOD, Fila VAU.

Dobbiamo ora affrontare la ragione di questa complessa serie di riferimenti delle Lettere del Tetragrammaton ai Quadrati. Secondo tali attribuzioni, anche certi simboli astrologici, geomantici e dei Tarocchi e certe lettere ebraiche vengono riferiti ai Quadrati.

Si ricorderà che, attribuendo le lettere del Nome alla Grande Croce, abbiamo suddiviso quest'ultima in gruppi o blocchi di tre quadrati ciascuno. Ogni blocco è stato attribuito all'una o all'altra lettera del Tetragrammaton. Ora si devono attribuire i Segni dello Zodiaco alla Grande Croce, e ognuno dei dodici Segni si deve riferire a tre quadrati costituenti un gruppo o blocco. L'ordine dell'attribuzione è governato dalle lettere del Grande Nome, già riferite ai bracci della Grande Croce. Per esempio, i Segni di Fuoco (*Aries, Leo* e *Sagittarius*) sono attribuiti a YOD. I Segni d'Acqua (*Cancer, Scorpio* e *Pisces*) sono attribuiti a HEH. I Segni d'Acqua (*Gemini, Libra, Aquarius*) sono attribuiti a VAU. I Segni di Terra (*Taurus, Virgo* e *Capricornus*) sono attribuiti a HEH finale.

Quindi ogni gruppo di tre quadrati, costituenti una singola unità, è attribuito a un segno dello Zodiaco, a seconda della lettera del Nome cui si riferisce il gruppo. Poiché ogni Segno Zodiacale è divisibile in tre Decani, o divisioni di dieci gradi, ne consegue che ognuno dei tre Decani del Segno può essere attribuito a uno dei quadrati in un gruppo di tre quadrati. Il Segno si riferisce al gruppo, il Decano si riferisce a un quadrato di quel gruppo.

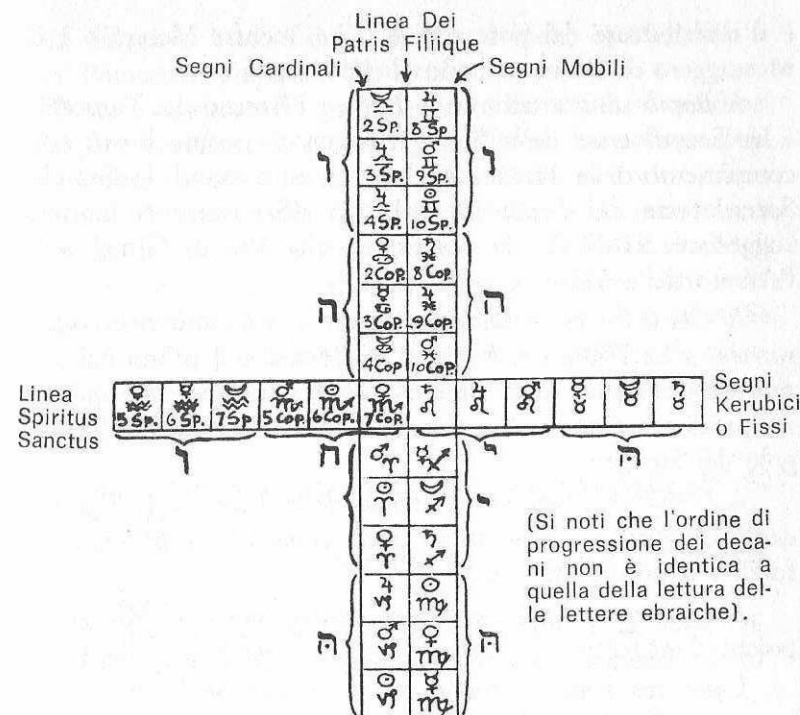
La parola che governa le attribuzioni dei Dodici Segni alla Grande Croce è:

I Quattro Segni Fissi o Kerubici (Taurus, Leo, Scorpio *e* Aquarius) *si riferiscono ai quadrati della* Linea Spiritus Sancti.

I Quattro Segni Cardinali (Aries, Cancer, Libra, Capricornus) *si riferiscono al lato sinistro della* Linea Dei Patris Filiique, *e i Quattro Segni Mobili* (Gemini, Virgo, Sagittarius e Pisces) *al lato destro della* Linea Dei Patris Filiique.

Il sistema dei decani impiegato dall'Ordine si trova nella parte di questo libro che tratta il significato delle carte dei Tarocchi. Incomincia con l'attribuzione del primo decano di *Aries* al pianeta Marte, e finisce con l'ultimo decano di *Pisces* egualmente governato da Marte. L'ordine dei pianeti per i decani segue l'ordine dei *Sephiroth* sull'Albero della Vita: Saturno, Giove, Marte, Sole, Venere, Mercurio e Luna.

Vi sono 36 carte minori dei Tarocchi, come viene spiegato negli appositi documenti, e sono attribuite ai decani dei Dodici Segni. Perciò a ciascuno dei quadrati dei decani della Grande Croce verrà attribuita una delle carte minori dei Tarocchi. 2, 3 e 4 di ognuno dei quattro semi si riferiscono ai Segni Cardinali; 5, 6 e 7 ai Segni Fissi o Kerubici; 8, 9 e 10 ai Segni Mobili. Quindi, nella Tavoletta dell'Aria, la Grande Croce mostra così le attribuzioni dei Tarocchi e dei decani:

(Si noti che l'ordine di progressione dei decani non è identica a quella della lettura delle lettere ebraiche).

L'attribuzione dei *Sephiroth* ai dieci quadrati della Croce Sephirotica appare nel Distintivo di Ammissione alla 27ª Via, la Via di Peh, ed è riprodotta in una delle *Istruzioni*. Le attribuzioni planetarie della Croce Sephirotica, usate nel Sistema Enochiano, sono abbastanza diverse da quelle usate per l'Albero della Vita. Ma il sistema che viene impiegato qui è costante, e si applica a ciascuna delle sedici Croci Sephirotiche delle Quattro Tavolette.

In questo metodo di attribuire i pianeti ai *Sephiroth* sulla Croce del Calvario degli Angoli Minori, Saturno è escluso, e Giove e il Trionfo dei Tarocchi denominato *Ruota della Fortuna*, sono attribuiti a *Kether*. Il titolo di questa carta è « Il Signore delle Forze della Vita », e *Kether* è l'origine e la fonte della Vita.

A *Chokmah* sono attribuiti Mercurio e l'Arcano dei Tarocchi detto il *Mago*, « Il Mago del Potere », poiché *Chokmah*

è il distributore del potere di *Kether*, mentre Mercurio è il Messaggero di Giove nella mitologia classica.

A *Binah* sono attribuite la Luna e l'Arcano dei Tarocchi, « La Sacerdotessa della Stella d'Argento », come *Binah* è il compimento della Triade dei Superni, ed è quindi la Grande Sacerdotessa dei *Sephiroth* Inferiori. (Si confronti inoltre, suggerisce S.R.M.D., la posizione della Via di Gimel nell'Albero della Vita).

A *Chesed* sono attribuiti Venere e l'Arcano dell'*Imperatrice*, « La Figlia dei Possenti ». *Chesed* è il primo dei *Sephiroth* Inferiori, sotto *Binah*, e la Via di Venere è quindi reciproca tra *Chokmah* e *Binah*, e forma la base del Triangolo dei Superni.

A *Geburah*, Venere e l'Arcano della *Torre*, « Il Signore degli Eserciti dei Possenti », come *Geburah* rappresenta la forza e il potere ardente.

A *Tiphareth*, il Sole, « Il Signore del Fuoco del Mondo », poiché *Tiphareth* è il cuore e il centro del Sole della Vita.

I quattro restanti quadrati della Croce Sephirotica non hanno attribuzioni planetarie. I dieci quadrati della Croce Sephirotica stanno anche per l'Asso e le carte minori del Seme rappresentato dall'Elemento dell'Angolo Minore. Quindi i Bastoni sono attribuiti all'Angolo del Fuoco, i Pentacoli all'Angolo della Terra, eccetera.

I Quadrati Kerubici sono assegnati, come indica il loro nome, ai quattro Kerubim, i cui emblemi seguono l'ordine delle lettere del Tetragrammaton:

YOD	HEH
Leone - *Leo*	Aquila - *Scorpio*
Re	Regina
VAU	HEH (finale)
Uomo - *Aquarius*	Toro - *Taurus*
Principe	Principessa

Questi ultimi sono del seme corrispondente all'Elemento dell'Angolo Minore, com'è spiegato piú sopra, e cioè: Bastoni, Fuoco e Yod; Coppe, Acqua e Heh; Spade, Aria e Vau; Pentacoli, Terra e Heh finale.

È stato mostrato in precedenza in che modo i quadrati delle parti servienti di ogni Angolo Minore hanno una doppia attribuzione alle lettere del Nome. Come si è visto, sono governati da una lettera che regge la riga, e da una lettera che regge la colonna. Per calcolare le attribuzioni astrologiche di questa collocazione, si noti che le colonne vanno secondo la triplicità del Quadrato Kerubico in alto, le righe per qualità. Da questo metodo risulta una suddivisione estremamente intricata e ingegnosa degli elementi nei sub-elementi degli Angoli Minori.

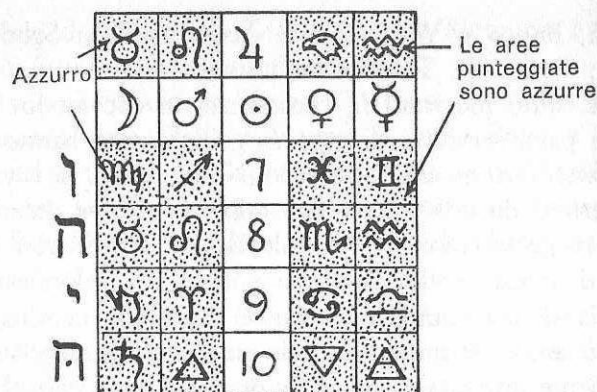
YOD e Fuoco si riferiscono ai Segni Cardinali, ♈ ♋ ♎ ♑.

HEH ed Acqua si riferiscono ai Segni Fissi o Kerubici, ♉ ♌ ♏ ♒.

VAU ed Aria si riferiscono ai Segni Mobili, ♊ ♍ ♐ ♓.

HEH finale e Terra si riferiscono agli Elementi, △ ▽ 🜁 ♄.

Circa la ragione di quest'ultima attribuzione, S.R.M.D. spiega che i Quattro Segni Cardinali sono detti del fuoco, perché di natura solare. Cioè, gli Equinozi e i Solstizi avvengono quando il Sole è in questi segni. I Segni Kerubici o Fissi sono considerati d'acqua, perché sono i piú splendenti e scintillanti di natura. I quattro Segni Mobili sono considerati d'Aria perché sono i piú sottili di natura. I quattro Elementi, invece, sono i piú terreni, poiché la loro attività è soprattutto terrestre. Incidentalmente, anziché l'abituale simbolo della Terra, nel Sistema Enochiano viene usato il pianeta Saturno perché, dice S.R.M.D., « sebbene sia uno dei sette Signori Vaganti (pianeti), Saturno è classificato con quelli stabili, poiché è il piú pesante dei sette e perciò stabilisce un anello di congiunzione tra i Vaganti e i Residenti ».

Il seguente diagramma mostra in che modo un Angolo Minore può essere spiegato usando le precedenti regole:

ANGOLO DELLA TERRA DELLA TAVOLETTA DELL'ACQUA

Un'ultima serie di attribuzioni riguarda la Tavoletta dell'Unione, che si riferisce allo Spirito. Come è stato mostrato in precedenza, viene impiegata per legare tra loro le Tavolette, e per costruire i Nomi Angelici. È attribuita ai Quattro Assi degli Elementi e agli Onori, Gli Assi rappresentano la forza radicale e il *noumenon* essenziale e spirituale dell'elemento. Gli Onori sono i vicereggenti della forza radicale nell'elemento.

	☸	🜁	🜄	🜃	🜂
🜁	ASSO DI SPADE	PRINCIPE DI SPADE	REGINA DI SPADE	PRINCIPESSA DI SPADE	RE DI SPADE
🜄	ASSO DI COPPE	PRINCIPE DI COPPE	REGINA DI COPPE	PRINCIPESSA DI COPPE	RE DI COPPE
🜃	ASSO DI PENTACOLI	PRINCIPE DI PENTACOLI	REGINA DI PENTACOLI	PRINCIPESSA DI PENTACOLI	RE DI PENTACOLI
🜂	ASSO DI BASTONI	PRINCIPE DI BASTONI	REGINA DI BASTONI	PRINCIPESSA DI BASTONI	RE DI BASTONI

Questi metodi, usati per attribuire i quadrati enochiani, devono essere appresi e compresi completamente prima di

procedere. È indispensabile capire perfettamente i princípi fondamentali delle attribuzioni prima d'incominciare l'analisi delle Piramidi basate su ogni quadrato. Quanto segue avrà ben poco significato, se il lettore non ha compreso questi riferimenti e queste attribuzioni.

Il diagramma seguente mostra le Lettere del Tetragrammaton attribuite alle Quattro Tavolette Enochiane. I numeri si riferiscono all'ordine di lettura delle lettere ebraiche, e in nessun caso vanno confusi con l'ordine dei Nomi Angelici sulle Tavolette, che vanno letti sempre da sinistra a destra.

Nel Drago ④ = [7] il Distintivo d'Ammissione della 28ª Via era una piramide. Veniva cosí descritta: base quadrata e quattro lati composti da triangoli equilateri, troncati in modo da lasciare una sommità piatta. I quattro lati erano attribuiti ai quattro Elementi, e la sommità piatta era concepita come il trono di *Eth*, lo Spirito. Finora, i Quadrati delle Tavolette Enochiane sono stati trattati come un tutto unico, e come fossero piani. In realtà, le Tavolette sono rappresentate come piramidi, del tipo sopra descritto. Il significato magico pratico verrà mostrato piú avanti, ma per il momento dobbiamo considerare il metodo per produrre i lati delle Piramidi, e le loro attribuzioni. Ad eccezione della lettera del Tetragrammaton, da cui dipende tutto il resto, tutte le altre attribuzioni appaiono, e sono incluse, nella definizione della natura della Piramide. Ogni lato della Piramide è colorato secondo il suo elemento, oppure è lasciato bianco, per lo Spirito. Non ne consegue, però, che per esempio un quadrato dell'Angolo dell'Aria della Tavoletta dell'Aria dia una piramide completamente gialla. Ma ogni quadrato della Tavoletta dell'Aria, in ogni angolo, ha almeno un lato giallo, d'Aria, nella sua piramide. Ogni quadrato dell'Angolo dell'Aria di tutte e quattro le Tavolette ha almeno un lato dell'Aria.

Su una superficie piatta, la Piramide viene rappresentata dividendo il Quadrato in quattro triangoli lasciando al centro un piccolo quadrato per indicare la sommità piatta. Su questo, se si vuole, si può collocare l'appropriata lettera eno-

ATTRIBUZIONE
DEL
GRANDE NOME
AI QUATTRO ANGOLI MINORI

chiana. Questo è il riferimento costante, cosí se in seguito si parlerà del Triangolo n. 2, il diagramma ne mostrerà la posizione.

La Piramide si considera collocata sulla Tavoletta, cosí che il Triangolo n. 2. indica la parte superiore della Tavoletta stessa. Per elaborare completamente la piramide di ogni quadrato, è necessario conoscere le attribuzioni dei Quattro Triangoli e l'elemento di ognuno di essi. Poiché ogni Tavoletta comprende quattro distinte divisioni, ognuna di esse va considerata separatamente, poiché ciascuna produce un tipo diverso di piramide. Le regole per analizzare la Piramide basata sui quadrati sono, in breve, queste:

Grande Croce

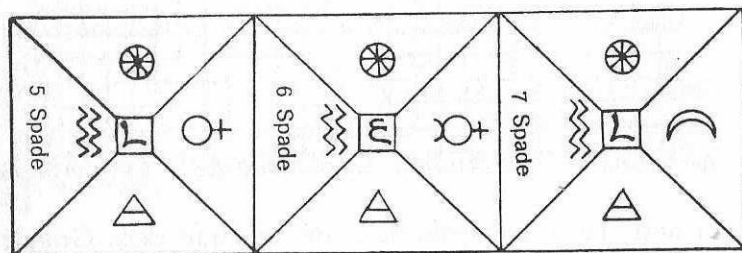
Triangolo n. 1.	Segno dello Zodiaco, carta minore dei Tarocchi.
Triangolo n. 2.	Spirito.
Triangolo n. 3.	Pianeta del Decano.
Triangolo n. 4.	Simbolo Elementale della Tavoletta.

Si noti che il Triangolo n. 2. dei quadrati della Grande Croce è *sempre* Spirito, perché indica l'attività dello Spirito nell'Elemento primario, ed è bianco. Il Triangolo n. 4 è colorato secondo l'Elemento della Tavoletta; perciò Rosso per la Tavoletta del Fuoco, Azzurro per quella dell'Acqua, Nero per quella della Terra, Giallo per quella dell'Aria. Il Triangolo n. 1. deve essere colorato secondo la triplicità del Segno ad

esso attribuito, a seconda che sia della natura di Terra, Fuoco, Acqua od Aria. Il Triangolo n. 3 deve avere il colore dell'Elemento governato dal Pianeta ad esso attribuito. La regola è:

Sole e Giove governano l'elemento del Fuoco.
Saturno e Mercurio governano l'elemento dell'Aria.
Venere e Luna governano l'elemento della Terra.
Mercurio governa l'elemento dell'Acqua.

D'altra parte, vi sono metodi alternativi, il cui uso chiama in azione forze diverse da quelle elementali. Perciò il colore del Triangolo n. 1. può essere quello del Segno stesso, per esempio Rosso per *Aries*, e Azzurro per *Sagittarius*, e cosí via. Anche il Triangolo n. 3 può essere del colore del Pianeta, Arancione per il Sole, Verde per Venere, ecc. Se si usa questo metodo, si chiamano in causa le forze planetarie e zodiacali anziché quelle puramente elementali. Il metodo precedente, tuttavia, è il piú pratico nella maggior parte dei casi.

Il metodo di applicazione di queste regole alla Grande Croce risulta dal seguente diagramma, consistente dei tre quadrati di sinistra della *Linea Spiritus Sancti* della Tavoletta dell'Aria, con le piramidi formate dai quadrati delle lettere ORO:

Croce Sephirotica

Triangolo n. 1. Emblema elementale della Tavoletta.
Triangolo n. 2. Emblema dello Spirito.
Triangolo n. 3. Emblema elementale dell'Angolo Minore.

Triangolo n. 4. *Sephirah*. Lettera del Tetragrammaton. Carta dei Tarocchi.

Colorazione: n. 1. Colore dell'Elemento della Tavoletta. 2. Sempre bianco. 3. Colore elementale dell'Angolo Minore. 4. Bianco per lo Spirito, o colore del *Sephirah*.

Quadrati Kerubici degli Angoli Minori

Triangolo n. 1. Carta dei Tarocchi dell'Angolo Minore.
Triangolo n. 2. Emblema Elementale della Tavoletta.
Triangolo n. 3. Simbolo Kerubico corrispondente alla lettera del Nome.
Triangolo n. 4. Emblema elementale dell'Angolo Minore.

Il n. 1. concorda sempre con il colore del n. 3. Cioè, il colore sarà quello dell'Elemento dell'Onore corrispondente al Kerub. Il n. 2 mostra il colore elementale della Tavoletta. Il n. 4, il colore elementale dell'Angolo Minore.

Quadrati Servienti

Triangolo n. 1. Elemento della Grande Tavoletta, con attribuzione astrologica.
Triangolo n. 2. Emblema elementale della lettera governante la *colonna* con Trionfo dei Tarocchi.
Triangolo n. 3. Emblema elementale dell'Angolo Minore con Figura Geomantica.
Triangolo n. 4. Emblema elementale della lettera governante la *riga* con la lettera ebraica corrispondente al Trionfo del Triangolo n. 2.

La colorazione di questi triangoli è la piú semplice, perché segue i rispettivi emblemi elementali. Sebbene prima non sia stato menzionato, quando si disegnano o si dipingono queste piramidi e questi triangoli, la regola stabilisce che i simboli vanno dipinti, sui lati appropriati, nei colori complementari. Perciò, prendendo il Triangolo n. 1. di un quadrato

serviente dell'Angolo dell'Acqua, il colore sarà Azzurro, per riferirsi all'elemento della Tavoletta, mentre l'appropriata attribuzione astrologica sarà dipinta in Arancio. La regola è valida per tutti i quadrati.

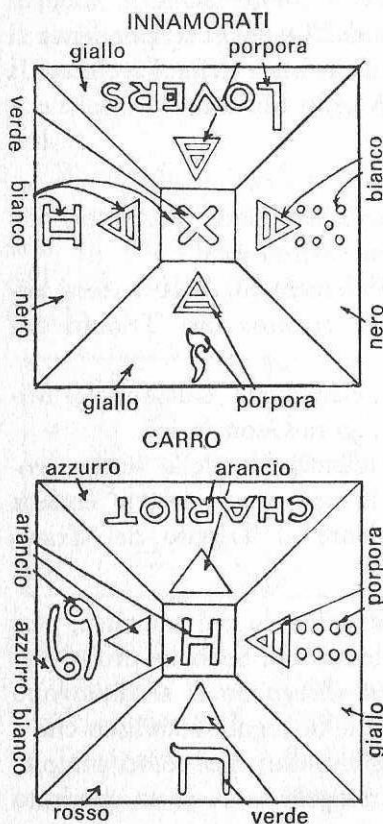
Il metodo sembra estremamente complicato, ma in pratica è molto piú semplice. Anzi, occorre meno tempo ad eseguire un quadrato che a descrivere il metodo per farlo.

Tavoletta dell'Unione

Triangolo n. 1. Elemento della Colonna. (Spirito nella prima colonna).

Triangoli n. 2 e n. 4. Sempre Spirito.

Triangolo n. 3. Elemento della riga.

I colori di ciascun Triangolo sono chiaramente indicati.

Aggiungo ora qualche esempio, in modo che non vi siano difficoltà di comprensione per quanto riguarda il procedimento.

Consideriamo l'Angolo Minore della Terra della Tavoletta della Terra; il quadrato serviente della Riga VAU, Colonna VAU. La colonna è governata da Vau, attribuito all'Aria, perciò il simbolo astrologico sarà un Segno d'Aria. La Riga è governata da VAU, perciò il simbolo sarà Aria Mobile, *Gemini*.

L'Arcano dei Tarocchi di *Gemini* è *Gli Innamorati*. La lettera ebraica attribuita ad essa è Zayin. L'attribuzione geomantica è *Albus*.

Prendiamo la Tavoletta dell'Acqua, Angolo dell'Aria, Colonna Heh, Riga Yod. La Colonna è governata da Heh, attribuita all'Acqua. Perciò il simbolo astrologico sarà un Segno d'Acqua.

La Riga è governata da Yod, perciò il Simbolo sarà l'Acqua Cardinale o del Fuoco: *Cancer*.

L'Arcano dei Tarocchi per *Cancer* è il *Carro*.

La lettera ebraica di *Cancer* è Cheth.

L'attribuzione geomantica è *Populus*.

Cito un brano di S.R.M.D. « In breve, a proposito della pronuncia della Lingua Angelica, tu pronuncerai le consonanti con la vocale seguente nella nomenclatura della stessa lettera nell'Alfabeto Ebraico. Per esempio, in Beth, la vocale seguente " B " è " e ". Perciò, se " B " in un Nome Angelico precede un'altra lettera, come in " Sobha ", tu puoi pronunciare " Sobeh-ha ". " G " può essere Ghimel o Jimel (come la chiamano gli Arabi) a seconda che sia dura o dolce. Questo è l'antico uso egizio, di cui l'ebraico è una copia, molte volte una copia difettosa, tranne nei Nomi Divini e Mistici e in alcune altre cose.

« Inoltre, " Y " ed " I " sono simili, e cosí pure " V " ed " U ", a seconda che l'uso sia vocalico o consonantico. " X " è l'antico valore egizio di Samekh; ma vi sono alcuni nomi ebraici ordinari in cui " X " diventa Tzaddi ».

In un Rituale scritto da S.A. (1) troviamo le seguenti indicazioni per la pronuncia dei Nomi:

« Nel pronunciare i Nomi, prendi ogni lettera separatamente. M è pronunciata Em; N è pronunciata En (o anche Nu, poiché in ebraico la vocale che segue l'equivalente lettera Nun è " u "); A è A; P è Pe; S è Ess; D è De.

« NRFM si pronuncia En-Ra-Ef-Em, oppure En-Ar-Ef-Em. ZIZA si pronuncia Zod-i-zod-a. ADRE è A-de-re. TAAASD è Te-a-a-a-ess-de. AIAOAI è A-i-a-o-a-i. BDOPA è Be-de-o-pe-a. BANAA è Be-a-en-a-a. BITOM è Be-i-to-em, oppure Be-i-te-

(1) *Sapere Aude*, nome mistico di W. Wynn Westcott (N.d.C.).

NOTE AL LIBRO DEL CONCORSO DELLE FORZE

La seguente Tavola di Attribuzioni, ripetuta sebbene sia per la maggior parte già nota, può essere di utile consultazione per la costruzione dei Quadrati.

Col.	Riga	Lettera	Trionfo dei Tarocchi	Simbolo	Figura geomantica
ו	ה	א	Matto	🜁	Fortuna Minor
C.S.	*Chokmah*	ב	Mago o Bagatto	☿	—
C.S.	*Binah*	ג	Grande Sacerdotessa	☾	—
C.S.	*Chesed*	ד	Imperatrice	♀	—
י	י	ה	Imperatore	♈	Puer
ה	ה	ו	Gerofante	♉	Amissio
ו	ו	ז	Innamorati	♊	Albus
ה	י	ח	Carro	♋	Populus
י	ה	ט	Forza	♌	Fortuna Major
ה	ו	י	Eremita	♍	Conjunctio
C.S.	*Kether*	כ	Ruota della Fortuna	♃	—
ו	י	ל	Giustizia	♎	Puella
ה	ה	מ	Appeso	🜄	Via
ה	ה	נ	Morte	♏	Rubeus
י	ו	ס	Temperanza	♐	Acquisitio
ה	י	ע	Diavolo	♑	Cancer
C.S.	*Geburah*	פ	Torre	♂	—
ו	ה	צ	Stella	♒	Tristitia
ה	ו	ק	Luna	♓	Laetitia
C.S.	*Tiphareth*	ר	Sole	☉	—
י	ה	ש	Giudizio	🜂	Cauda Draconis
ה	ה	ת	Universo	♄ (🜃)	Caput Draconis

« C.S. » sta per Croce Sephirotica.

ALFABETO ENOCHIANO
(chiamato talvolta erroneamente Tebano)
CON LE EQUIVALENTI LETTERE NELL'ALFABETO LATINO, E TITOLI ENOCHIANI

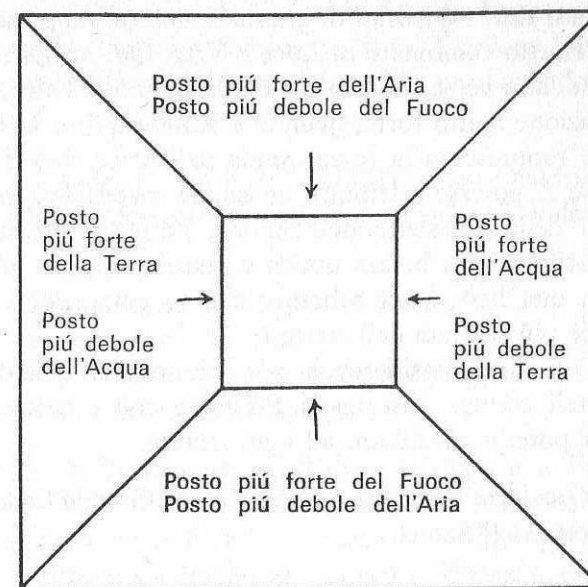
Enochiano	Titolo	Alfabeto latino
	Pe	B
	Veh	C o K
	Ged	G
	Gal	D
	Orth	F
	Un	A
	Graph	E
	Tal	M
	Gon	I, Y o J
	Na-hath	H
	Ur	L
	Mals	P
	Ger	Q
	Drun	N
	Pal	X
	Med	O
	Don	R
	Ceph	Z
	Vau	U, V, W
	Fam	S
	Gisa	T

u-em. NANTA è En-a-en-ta. HCOMA è He-co-em-a. EXARP è E-ex-ar-pe ».

S.R.M.D. richiama l'attenzione, nel documento « S », su altre corrispondenze interessanti e indicative. Si deve notare che il numero dei quadrati nella linea verticale della Grande Croce, cioè nella *Linea Dei Patris Filiique*, sarà 26, e corrisponde alla Gematria o numero di YHVH. Inoltre, punti dei Simboli Geomantici attribuiti ai Kerubim (*Fortuna Major* a *Leo, Rubeus* a *Scorpio, Tristitia* ad *Aquarius*, ed *Amissio* a *Taurus*) sono pure in numero di 26. I dieci Quadrati rimanenti sulla barra orizzontale della Grande Croce, cioè cinque per parte ai lati della colonna discendente, e non considerando i due quadrati al centro dove asta e braccio s'incrociano, si riferiranno ai Dieci *Sephiroth*. E le prime tre lettere di questi quadrati simboleggeranno la Triade dei Superni operante nell'intero Quandrangolo.

Osservando di nuovo la linea orizzontale, e considerando tutti i suoi dodici quadrati, anziché dieci soltanto come prima, dato che sono divisi in 3, 4 e 5 — come in OIP TEAA PDOCE — si può dire che simboleggino la Triade dei Superni, la Tetrade degli Elementi, e il Pentagramma. Inoltre, nella Triade iniziale della *Linea Spiritus Sancti* di ogni Tavoletta, si può affermare che:

> ORO è il simbolo della Voce del Kerub Uomo.
> MPH è il simbolo del Grido del Kerub Aquila.
> MOR è il simbolo del Muggito del Kerub Toro.
> OIP è il simbolo del Ruggito del Kerub Leone.

Vi sono vari modi di considerare le Piramidi, prima di intraprendere l'attività pratica di usarle come simbolo nella Visione dello Spirito. S.R.M.D. consiglia un utile metodo di meditazione che elabora in modo molto illuminante le attribuzioni ordinarie. Egli dice: « Tu puoi guardare il triangolo superiore (n. 2) come rappresentante di una Forza che opera *dall'alto in basso*. Il triangolo inferiore (n. 4) come rappresentante di una Forza che agisce *dal basso in alto*. Il Triangolo di sinistra (n. 1) come una Forza che agisce *orizzontalmente da sinistra a destra* e il Triangolo di destra (n. 3) come una Forza che agisce *da destra a sinistra*. Il centro, invece, sarà la forza comune. Cosí:

« Lo Spirito è forte in tutte le posizioni. Ricorda che il Fuoco agisce piú fortemente dal basso verso l'alto, l'Aria dall'alto verso il basso, l'Acqua da destra a sinistra, orizzontalmente, e la Terra da sinistra a destra. E in questi Quadrati delle Tavolette, agiscono secondo le loro posizioni nella Grande Tavoletta. E perciò tu puoi applicare la ragione per delucidare gli effetti delle quattro forze che in tal modo convergono ».

Sebbene tutto questo possa apparire a prima vista interamente incomprensibile, qualche riflessione sulla natura del movimento delle forze può dare una grande ricchezza di idee. S.R.M.D. fornisce qualche esempio a caso di questa analisi, ed io li cito:

« *Il Quadrato " A " di Exarp* nella Tavoletta dell'Unione.

Triangolo n. 1. Regina di Spade.

Triangolo n. 2. Spirito.
Triangolo n. 3. Aria.
Triangolo n. 4. Spirito.

« Quasi tutti i quadrati di questa Tavoletta rappresentano qualche effetto combinato di Luce e Vita. Qui lo Spirito agisce sia dall'alto verso il basso che dal basso verso l'alto, l'Aria non ha azione molto forte, quando è situata qui; e la Regina di Spade rappresenta la forza umida dell'Aria, *Heh* di *Vau*. Perciò, se si potesse attribuire un'azione materiale *diretta* ai Quadrati della Tavoletta dell'Unione, l'effetto terrestre sarebbe quello di una brezza umida e gentile, appena percettibile, con una lieve Luce vibrante che vi gioca, come l'illuminazione piú delicata dell'estate ».

Sarà un aiuto considerevole per il lettore se, quando medita su tali esempi, disegna la Piramide con i triangoli, in modo da poterla consultare ad ogni istante.

« *Il Quadrato " H " di " MPH "* nella Grande Croce della Tavoletta dell'Acqua.

Triangolo n. 1. Sette di Coppe, ♏.
Triangolo n. 2. Spirito.
Triangolo n. 3. Venere.
Triangolo n. 4. Acqua.

« Qui l'azione dell'Acqua è estremamente passiva, poiché *Scorpio* rappresenta soprattutto l'Acqua immota, e l'azione tranquilla di Venere viene ancor piú intensificata. Perciò, se non fosse per l'azione dello Spirito, l'effetto sarebbe piú malefico, rappresentando l'inganno, ben riassunto nel 7 di Coppe, " Il Signore del Successo Illusorio ". Ma l'azione dello Spirito la rende mite e benefica. Una forza gentile e pacifica ».

« *Il Quadrato di " O " di " OMEBB "* nella Croce Sephirotica dell'Angolo Minore dell'Acqua nella Tavoletta dell'Acqua.

Triangolo n. 1. Acqua.
Triangolo n. 2. Spirito.

Triangolo n. 3. Acqua.
Triangolo n. 4. Geburah.

« Qui l'Acqua è estremamente forte, ed è agitata e spinta all'azione dall'energia di *Geburah*. Se non fosse per lo Spirito, sarebbe l'energia devastante di un'alluvione, ma lo Spirito rende l'effetto piú mite e benefico promovendo la soluzione e il nutrimento della materia ».

« *Il Quadrato " M " di " AISMT "*, un Quadrato Kerubico dell'Angolo Minore del Fuoco nella Tavoletta della Terra.

Triangolo n. 1. Regina di Bastoni.
Triangolo n. 2. Terra.
Triangolo n. 3. Kerub Aquila. Acqua.
Triangolo n. 4. Fuoco.

« Qui la Terra agisce dall'alto in basso, e il Fuoco dal basso in alto, e l'effetto sarebbe vulcanico. L'Acqua è situata fortemente come il Fuoco, e questo la rende esplosiva, sebbene contribuisca a smorzare il Fuoco mediante la sua unione con la Terra. La Regina di Bastoni è eguale all'Acqua del Fuoco, *Heh* di *Yod*, e riconcilia questi due elementi. Perciò l'effetto produce un'umidità generatrice di calore, come quella di un conservatorio, o meglio d'una serra. Una forza intensamente eccitante, generativa e produttiva. La forza della Terra ai tropici ».

« *Il Quadrato Serviente " R " di " BRAP "* nell'Angolo Minore dell'Acqua nella Tavoletta del Fuoco.

Triangolo n. 1. *Virgo*. Fuoco.
Triangolo n. 2. Terra.
Triangolo n. 3. Acqua. Conjunctio.
Triangolo n. 4. Aria.

« Qui l'Acqua è nel suo posto piú forte, ma altrimenti la Forza del Quadrato è piuttosto diversa da quella precedente, a causa dell'influenza dell'Aria nel triangolo inferiore. L'ef-

fetto sarà quello di terre fertili, ma alla conclusione del raccolto, e perciò non generativo ed eccitante come nel quadrato precedente. E la terra di *Virgo*, cosí come viene descritta solitamente, ne sarà una giusta rappresentazione ».

Le seguenti affermazioni relative ad aspetti della filosofia su cui si basano le Tavolette Enochiane sono egualmente scritte dal G.O. *Frater* S.R.M.D. Alcune sono molto profonde, e lo studente farà bene a dedicarvi la massima attenzione, specialmente per quanto riguarda l'idea della proiezione dell'Albero della Vita in una sfera solida, con la formazione di Cinque Colonne. Questa parte dell'insegnamento enochiano è tratta da un manoscritto intitolato « *X. Il Libro del Concorso delle Forze. Legame dei Poteri dei Quadrati nei Quadrangoli Terrestri di Enoch* ».

« Ognuna di queste Tavolette Terrestri degli Elementi è divisa in 4 Angoli Minori dalla Grande Croce Centrale che esce dalla Porta della Torre di Guardia dell'Elemento stesso. La Linea Orizzontale di ognuna di queste Grandi Croci è chiamata " *Linea Spiritus Sancti* ". La Linea Perpendicolare è chiamata " *Linea Dei* ", la Linea di Dio Padre e Figlio, " *Patris Filiique* ", Macroprosopus e Microprosopus combinati. Perché queste 4 linee verticali sono simili a 4 possenti Colonne, ognuna divisa in due da una sottile linea separatrice: il Padre, in assenza della linea; e in sua presenza, il Figlio.

« Come è detto in precedenza, i punti centrali di queste 4 Grandi Croci mostrano i Cieli Celesti, e corrispondono ai 4 punti di *Tiphareth* di cui si parla nel *Libro della Concezione Astronomica dei Tarocchi*. Naturalmente, allora, la *Linea Spiritus Sancti* coincide con la Fascia Zodiacale, dov'è la Via del Sole, che dispensa lo Spirito della Vita, e che è " il Signore del Fuoco del Mondo ". Le Quattro *Linee Spiritus Sancti* formano poi il completo cerchio dell'Eclittica, un cerchio al centro del cerchio zodiacale.

« Nei manoscritti sui Tarocchi è dimostrato che quando i 10 *Sephiroth*, nel loro raggruppamento chiamato Albero della Vita, vengono proiettati in una Sfera (con *Kether* che coincide con il Polo Nord, *Malkuth* con il Polo Sud, la Colonna della Mitezza con l'Asse), allora le Colonne della Severità e della Misericordia si quadruplicano, cioè vi sono cinque Colonne anziché tre Colonne.

« Lo stesso schema è perciò applicabile ai Cieli Celesti, e il modo del governo di queste Tavolette nei Cieli è egualmente esposto nei manoscritti sui Tarocchi. Ma come è stato detto, il dominio di queste Quattro Tavolette, Terrestri e pure Celesti, è negli Spazi tra le 4 Colonne. Cioè, tra le doppie Colonne della Severità e della Misericordia. In questi spazi immensi all'estremità dell'Universo, le Tavolette sono poste come Torri di Guardia, e ivi il loro dominio è limitato da ogni parte delle Colonne Sephirotiche, e la Grande Croce Centrale di ogni Tavoletta coincide con uno dei 4 punti di *Tiphareth* nei Cieli Celesti. Perciò, anche nei piccoli quadrati in cui è divisa ogni Tavoletta, ognuno rappresenta un'immensa area di dominio, avendo correlazione nell'Universo, nei Pianeti, nella nostra Terra, nelle Stelle Fisse e persino nell'Uomo, negli animali, nei vegetali e nei minerali.

« Perciò le 4 Linee Perpendicolari o Verticali delle 4 Croci rappresentano 4 Grandi Correnti di Forza che passano tra il Nord in alto e il Sud in basso, intersecando i punti di *Tiphareth* e affermando cosí l'esistenza della Colonna Centrale Celata dell'Albero della Vita, che forma l'Asse della Sfera dei Cieli Celesti.

« Perciò le Linee Verticali sono chiamate " *Linea Dei Patris Filiique* ", poiché manifestano quella Colonna Centrale in cui sono *Kether* e *Tiphareth*, Macroprosopus e Microprosopus.

« Le Croci del Calvario di 10 Quadrati che sono in ciascuno dei 4 Angoli Minori di ogni Tavoletta sono attribuite all'azione dello Spirito tramite i Dieci *Sephiroth*. Questa Croce di 10 quadrati è il Distintivo di Ammissione della 27ª Via, che conduce al Grado di *Philosophus*, l'unico Grado del Primo Ordine in cui vengono mostrate tutte le Tavolette. Rappresenta i *Sephiroth* in disposizione equilibrata, davanti ai quali indietreggia l'Informe e il Vuoto. È la forma del doppio

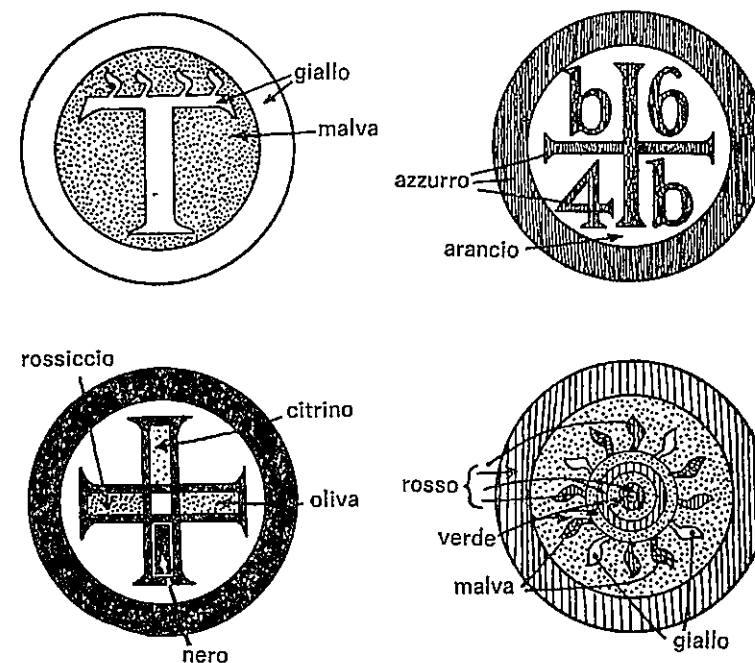
cubo aperto e dell'Altare dell'incenso. Perciò è posta a governare ognuno degli Angoli Minori di ogni Tavoletta.

« Una conoscenza completa delle Tavolette, perciò, offrirà la comprensione delle Leggi che governano l'intera creazione. Il dominio della Tavoletta dell'Unione è al di sopra di quello delle 4 Tavolette Terrestri, e verso il Nord dell'Universo.

« Delle lettere delle Tavolette, alcune sono scritte maiuscole. Sono le iniziali di certi Nomi Angelici, estratti con un altro metodo che per ora non viene spiegato, ed i cui uffici non riguardano lo Z.A.M. Alcuni quadrati contengono piú di una lettera. In tali casi, ognuna delle lettere caratterizza il Quadrato. È preferibile quella piú in alto; quella piú in basso è la piú debole. Se due lettere sono poste fianco a fianco, si presume un'eguaglianza. Quando in un quadrato vi sono due lettere, la cosa migliore è impiegarle entrambe. Ma se ne può usare una sola con valido effetto.

« *Differenza tra questi Nomi Mistici degli Angeli* delle Tavolette ed i Nomi ebraici come Kerub, Auriel, Michael, ecc. I Nomi Angelici ebraici che sono stati insegnati al Primo Ordine sono piuttosto generali che particolari, e riguardano in special modo un ufficio o un dominio cui tale Angelo è assegnato. Com'è scritto: " Un Angelo non intraprende due messaggi ". Perché questi Angeli possenti mostrano piuttosto il loro potere nel governo delle 4 Grandi Colonne Sephirotiche, come è detto prima, e cioè le doppie colonne della Severità e della Misericordia, proiettate in una sfera, e anche queste poste sotto la presidenza dei *Sephiroth*. Ma i Nomi degli Angeli delle Tavolette Enochiane esprimono piuttosto adattamenti *particolari* di Forze, che presentano tutte le variazioni e diverse combinazioni di queste, nell'altro caso manifestate in modo piú *generale* ».

Si troverà scritto nella *Clavicula Tabularum Enochi*: « Ora noi dobbiamo comprendere che vi sono Quattro Angeli Sovrintendenti... Ognuno di questi Angeli è un possente Principe, un Possente Angelo del Signore, e tutti Gli appartengono. Essi sono come capi Sorveglianti e Sovrintendenti, preposti alle diverse parti del Mondo, e cioè: Est, Ovest, Nord, Sud, agli ordini dell'Onnipotente, loro Governatore, Protettore, Difensore. E i loro sigilli e l'autorità sono confermati nell'inizio del Mondo. Ad essi appartengono Quattro Caratteri, emblemi del Figlio di Dio, dal quale tutte le cose vennero fatte nella creazione, e sono i segni naturali della sua Santità ».

Ora, si osserverà che nel *Libro del Concorso delle Forze*, a ciascuna delle Quattro Tavolette degli Elementi è annesso un Segno. Cioè, alla Tavoletta dell'Aria, il simbolo di una T sovrastata da quattro Yod.

I SIGILLI DELLE TAVOLETTE ANGELICHE

Alla Tavoletta dell'Acqua una Croce Potente, avente agli angoli due lettere b.b., un 4 e un 6.

Alla Tavoletta della Terra, una semplice Croce Potente senza aggiunte.

Alla Tavoletta del Fuoco, un cerchio avente dodici raggi.

Questi sono i sacri Sigilli o caratteri cui si allude nella precedente citazione. I quattro sigilli sono tratti dal *Sigillum Dei Aemeth*, secondo una certa guida delle lettere che vi viene esposta. Il « *Liber Aemeth vel Sigillum Dei* », che è il Libro della Verità, o il Sigillo di Dio, non rientra nella conoscenza accessibile a uno *Zelator Adeptus Minor*.

Da questi Quattro Sigilli vengono tratti Quattro Nomi. Dalla Tau con Quattro Yod del *Sigillum Aemeth*, si ottengono T e altre 4 lettere, contando secondo la regola del 4 (dalla T che si trova alla sommità del cerchio di lettere e numeri sul *Sigillum Dei Aemeth*), cosí:

4.22.	20.18.	l.	og.
T h	a	o	8

Questo dà il nome *Tabaoelog* per la Tavoletta dell'Acqua.

(Il Quarto Quadrato contato ogni volta a partire dall'ultimo mostrerà la lettera e il numero dati. Non si deve contare 22 o 20 o 18, ma soltanto 4. - N.O.M.) (1).

Da b.4. 6.b. raggruppati intorno a una croce (si noti che T è eguale a t, la Croce è eguale a th) si ottiene: Croce th, quindi b.4, poi 6.b., continuando per 6:

4.	22.	b.	y.	6.	6.	a.	t.	n.	n.
Th	h	4	14	b	A	5	9	14	

Questo dà il nome *Thabebyobeaatanun* per la Tavoletta dell'Acqua.

(Contando per 4 da T si ha 22.h.; b.4. è messo appositamente. y.14 si muove a 22 da t. Poi 6.b. è speciale. Da 6.b. è tutto evidente, movendosi per 6 verso destra. - N.O.M.).

Dalla Croce semplice, che è eguale a Th 4, si proceda contando in ogni caso in avanti secondo i numeri dati:

4.	22.	11.	a.	o.	t.	h.
Th	h	a	5	10	11	

Questo dà il nome *Thabaaothe* per la Tavoletta della Terra.

(1) *Non Omnis Moriar*, altro nome mistico di W. Wynn Westcott (N.d.C.).

(Qui non si conta per 4 o per 6, bensí per i numeri dati. A destra se sopra, a sinistra se sotto. - S.A.).

Dal cerchio a dodici raggi, incominciamo con il cerchio centrale del Sigillo, l'Omega greco, la « o » lunga, e procediamo contando per 12 in ogni caso, perché il numero dei raggi è 12:

6.	12.	o.	o.	o.	h.	6.	t.	n.
W	h	8	17	20	12	A	9	

Questo dà *Ohooohaatan* per la Tavoletta del Fuoco.

(Si conta per 12 in ogni caso, trascurando i numeri sopra o sotto, sempre in avanti. - S.A.).

Questi Nomi non devono essere pronunciati alla leggera.

[NOTA: Per quanto precede è necessario qualche commento. Innanzi tutto, il *Sigillum Dei Aemeth* fa parte del sistema estremamente complesso elaborato da Dee e Kelly. Non vi si fa cenno in nessun altro insegnamento ufficiale dell'Ordine per il grado di *Zelator Adeptus Minor*. Grazie alla meditazione e alle ricerche nel British Museum, io ho ottenuto numerose informazioni circa questo Sigillum e varie « Enochiana » associate, ma ho deciso di non pubblicarle per il momento, poiché questo Volume ha lo scopo di riprodurre l'insegnamento dell'Ordine, e non il risultato di ricerche personali. I Nomi ottenuti mediante l'analisi dei Sigilli devono essere considerati i Re Elementali dell'intera Tavoletta. Non si deve fare confusione tra la natura e la funzione del Re il cui nome è derivato dalla spirale al centro della Grande Croce, e il Re Elementale il cui nome è implicito nel Sigillo. Il Re del Punto Cardinale che porta i Vessilli dei Nomi di Dio ha natura planetaria, e rappresenta piuttosto l'azione dello Spirito divino nell'Elemento e nei suoi quattro sub-elementi. Invece il Re il cui nome è derivato dal Sigillo è una potente forza elementale. La sua azione è essenzialmente elementale, e la sua natura è elementale, e non rappresenta in alcun modo l'attività dello Spirito. Ciò non significa che sia una forza malefica. Al contrario: ma è puramente e intrinsecamente una forza elementale, e come tale nell'invocazione va trattata con estrema prudenza. - I.R.].

II. IL CONCORSO DELLE FORZE

Le Chiavi del Governo e le Combinazioni dei Quadrati delle Tavolette. Sono la Sfinge e la Piramide d'Egitto; cioè, la combinazione dei Kerubim è la Sfinge, la combinazione degli Elementi è la Piramide.

Apprendi ora un mistero della Sapienza dell'Egitto: « Quando la Sfinge e la Piramide sono unite, tu hai le formule della Magia della Natura ».

« Queste sono le chiavi della sapienza di tutti i tempi; e il suo principio... chi lo conosce? Alla loro custodia sono affidati i sacri misteri e la conoscenza della Magia e di tutti gli Dei ».

Nel Rituale della 32ª Via che conduce al Grado di *Theoricus*, è scritto: « La Sfinge d'Egitto parlò e disse: *Io sono la sintesi delle Forze Elementali. Io sono anche il simbolo dell'Uomo. Io sono la Vita. Io sono la Morte. Io sono la Figlia della Notte del Tempo* ».

La Piramide solida degli Elementi è il Distintivo d'Ammissione della 28ª Via che conduce al Grado di *Philosophus*. È attribuita ai Quattro Elementi. Perciò sulla sua base sta la parola *Olahm*, che significa Mondo, e sulle sue facce vi sono i nomi degli Elementi: *Aesh, Ruach, Mayim, Aretz* od *Ophir*. Neppure il Vertice può restare vuoto, né di forma acuta, ma è troncato e trasformato in un piccolo quadrato, e vi sono poste le Lettere *Eth*, significanti Essenza.

Il Piccolo quadrato trasforma la Piramide in un Trono o sacrario. Su questo Trono è insediata una certa forza dominante. All'interno del Trono vi è un sacro simbolo. Poni dunque entro ogni Piramide la sua Sfinge appropriata, e al di sopra l'immagine del suo Dio. La Sfinge di ciascuna varietà secondo la proporzione degli Elementi che formano il Quadrato. Il Dio d'Egitto, la cui immagine deve essere posta sopra ogni Piramide, rappresenterà la forza governante sotto la direzione del Grande Angelo del Quadrato.

[NOTA: Cioè, sotto il Nome formato mediante l'aggiunta di una lettera tratta dalla Tavoletta dell'Unione. - I.R.].

Questo Dio sarà il simbolo del *potere* della Luce che vi agisce, come l'Angelo sarà la *discesa* di quella stessa Luce. Il Nome Angelico può essere tipificato dalle corrispondenze delle quattro lettere del Nome, aggiungendovi AL: le lettere del Nome stanno per la testa, il busto, le braccia, il corpo e gli arti inferiori, ecc., com'è insegnato nelle istruzioni sulle Immagini Telesmatiche. Sulla cintura si pone il Nome in lettere enochiane o tebane.

Le quattro forme della Sfinge sono:

Il Toro	senza ali
L'Aquila o Falco	alata
L'Angelo o Uomo	alata
Il Leone	senza ali

La variazione relativa alle ali è un'altra delle ragioni per cui, raggruppando le Tavolette e i loro Angoli Minori, le due forme dell'Aria e dell'Acqua vengono poste al di sopra delle due Tavolette della Terra e del Fuoco.

Dalla Piramide del Quadrato si ricava cosí la forma simbolica di ogni Sfinge:

Il Triangolo piú in alto (Triangolo n. 2) *mostra la testa e il collo, e nel caso dell'Angelo o dell'Aquila mostra se alla forma della Sfinge si devono dare le ali. I due triangoli di destra e di sinistra* (Triangoli n. 1 e 3) *mostrano il corpo con le braccia o gli arti anteriori. Se sono Angelo o Aquila, alla figura si aggiungono le ali. Il triangolo inferiore* (Triangolo n. 4) *aggiunge le membra inferiori e la coda di Toro, Aquila o Leone.*

Quando predominano l'Aria e il Fuoco, c'è una tendenza maschile. Quando predominano l'Acqua e la Terra, il tipo tende al femminile.

Sia chiaro che quanto viene scritto qui a proposito della Sfinge della Piramide e del Dio d'Egitto si applica in special modo ai 16 quadrati degli Angeli Servienti in ogni Angolo Minore.

La Visione dei Quadrati Servienti nella Visione dello Spirito. Si preparino gli strumenti e le insegne necessari; inoltre lo *Zelator Adeptus Minor* tenga davanti a sé il simbolo della Piramide del quadrato. Reciti le Chiamate Angeliche appropriate e, dopo aver invocato i Nomi appropriati governanti il Piano e la divisione in questione, immagini di essere chiuso entro quella Piramide. Oppure immagini di stare volontariamente in un'atmosfera corrispondente a quella simboleggiata dalla Piramide del Quadrato, calda o umida, fredda o asciutta, o di una combinazione di queste.

Si sforzi quindi di seguire il Raggio fino ai limiti del Mondo Macrocosmico, e di trovarsi in una scena corrispondente alla natura del Quadrato della Piramide. Cioè un paesaggio, o nuvole, o acqua, o fuoco, o etere, vapore o nebbia, o luce raggiante, o una combinazione di questi, secondo la natura del Piano.

Perché le Piramidi dei Quadrati non sono piramidi solide di mattoni o di pietre erette dalla mano dell'uomo, ma piuttosto la rappresentazione simbolica della formula elementale governante il piano di quella particolare sfera.

Giunto al Piano desiderato, lo *Zelator Adeptus Minor* invochi il Dio d'Egitto che regna sopra la Piramide per il potere dell'Angelo della Sfera, il Nome formato aggiungendo la lettera appropriata della Tavoletta dell'Unione al Nome dell'Angelo. Nel contempo, vibri il Nome egizio (copto) del Dio o della Dea; e allora percepirà davanti a sé la colossale forma simbolica della divinità. Usi ancora le formule angeliche, e la metta alla prova mediante il potere dei simboli e dei segni. Se l'immagine rimane, mostrandosi cosí veridica, le richieda di rendere manifesta davanti a lui la Sfinge del suo potere.

Anche la Sfinge apparirà in forma e figura colossale, e dovrà essere messa alla prova con la formula appropriata. Lo *Zelator Adeptus Minor* continuerà le sue invocazioni fino a quando potrà vederla chiaramente, sempre invocando l'Angelo del Piano con i Nomi superiori, e il Dio d'Egitto. Inoltre, vibri il Nome dell'Angelo, invocandolo con il nome e con la conoscenza della sua immagine simbolica (telesmatica), la Sfinge e con il nome del Dio d'Egitto, e con la sua particolare forma simbolica, secondo la formula del Quadrato. Perciò solo in tale maniera, se desideri evitare le illusioni, potrai discernere in verità, mediante la visione, la natura del piano e della sua attività. Stando davanti alla Sfinge, e salutandola con i Segni appropriati, e invocando il Dio d'Egitto con i suoi veri nomi, tu chiederai, per il potere e la virtú di questi simboli e nomi, la conoscenza delle attività e delle influenze di quel Piano. Chiederai gli speciali attributi di quell'immensa parte dei confini dell'Universo inclusa in quella sfera, la sua natura variabile, la sua natura elementale; i suoi abitanti, elementali e spirituali, ecc.; l'azione dei suoi raggi attraverso il Macrocosmo, cioè l'Universo; la sua influenza su questo particolare pianeta, sugli animali, le piante, i minerali e infine sull'uomo, il Microcosmo.

E quando avrai ottenuto tutto questo, rifletti che questa è soltanto una piccola parte della conoscenza della Sapienza delle Formule contenute nel Piano... e di quel solo Quadrato.

Note di Frater S.R.M.D.

Per procedere rapidamente, prepara sedici triangoli; 4 rossi, 4 azzurri, 4 gialli e 4 neri.

Prepara inoltre le Figure Kerubiche. Un leone rosso, un toro nero, un'aquila azzurra e un angelo giallo.

[NOTA: Devono essere tutti della stessa altezza e larghezza in modo che, quando vengono tagliati, i pezzi separati possano essere messi insieme, come in un *puzzle,* in combinazioni diverse, senza che vi sia eccessiva discrepanza nelle dimensioni. - I.R.].

Dividi ognuna di esse in tre; il pezzo centrale viene tagliato a metà con un taglio orizzontale. Con questi, fa' delle Sfingi composite da collocare sotto la Piramide.

[NOTA: In questo caso, la Sfinge diviene una sintesi delle figure kerubiche. Puoi fare una Sfinge con la testa di Leone, le spalle e le ali d'Aquila, il corpo d'Uomo, le zampe posteriori e la coda di Toro, ecc. - I.R.].

Prepara piccoli Dei egizi da collocare sopra la Piramide.

[NOTA: Quando disegni queste figure divine, se lasci una linguella alla base del cartoncino, puoi infilarla facilmente in una fenditura delle stesse dimensioni sulla sommità o trono della Piramide. - I.R.].

Prepara una Piramide invertita e bassa di cartoncino. Riempi le facce, secondo la necessità, con i triangoli colorati per rappresentare i vari quadrati. La Piramide deve essere abbastanza bassa da mostrare contemporaneamente tutte e quattro le facce.

Questi sono gli Dei d'Egitto che regnano sulle Piramidi dei sedici Angeli e quadrati servienti di ogni Angolo Minore. Al centro di ogni piramide sta la Sfinge del suo potere. Riverisci poi i sacri simboli degli Dei, perché essi sono il Verbo manifestato nella Voce della Natura.

Questi sono gli Elohim delle Forze dell'Eterno, e davanti alle loro facce si prosternano le forze della Natura.

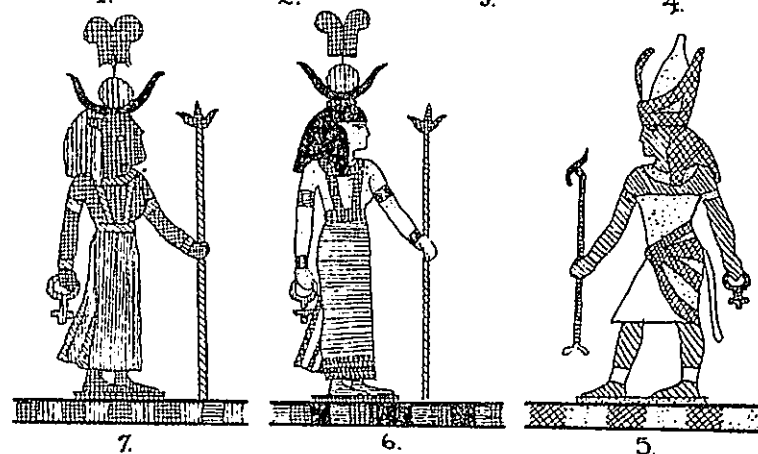
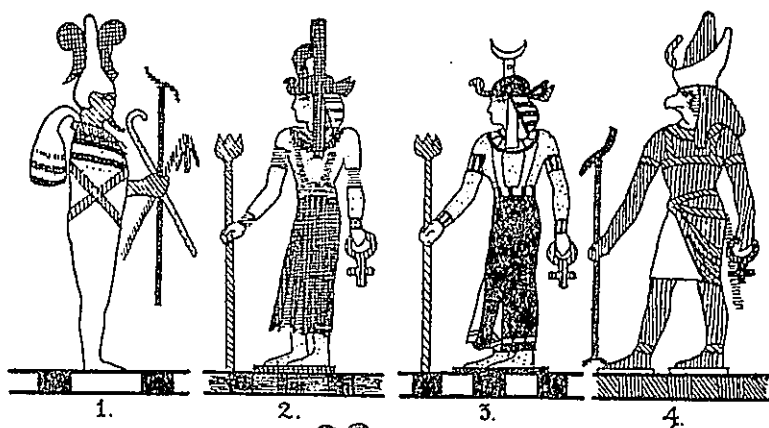
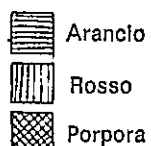
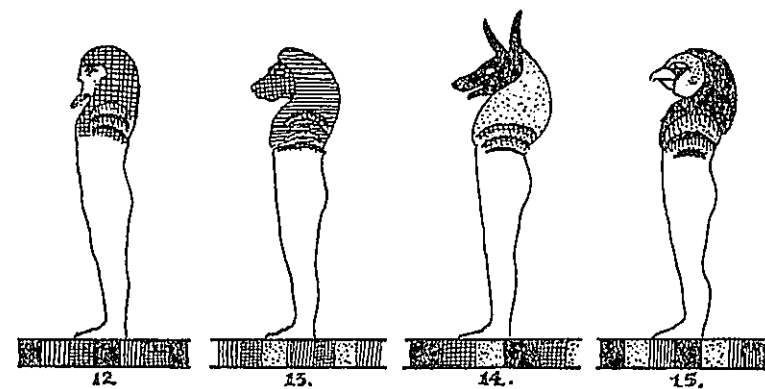
[NOTA: È forse superfluo raccomandare allo studente di non tentare d'impiegare la formula della Sfinge e della Forma Divina con la Piramide fino a quando non ha acquisito una grande esperienza nella normale visione dei *Tattwa*. Quando ha imparato a conoscere perfettamente la natura dei Piani sottili, e sa come applicare le semplici forme di accertamento, in modo da potere scoprire prontamente imposizioni e inganni, può avere visioni dei Piani simboleggiati dalle Piramidi. I.R.].

Al fine di dare un'idea della natura di queste Piramidi Enochiane, rivelate dalla Visione dello Spirito, ho ritenuto opportuno includere due o tre esempi di semplici visioni ottenute da membri del vecchio Ordine. Le riporto solo come esempi della procedura e dei risultati da ottenere. In nessun caso lo studente deve permettere che le sue ricerche vengano

N.	Elementi	Copto	Officianti dello ⓪ = [0]
1	SPIRITO: o un triangolo di ogni elemento	Ηϣωωρι(ⲋ) OSIRIS	Hierophantes in trono
2	ACQUA: o 3 su 4 dell'Acqua	Ηιcε(ⲋ) ISIS	Praemonstrator
3	TERRA: o 3 su 4 della Terra	Νεrφθεε(ⲋ) NEPHTHYS	Imperator
4	FUOCO: o 3 su 4 del Fuoco	Ζωωρ HORUS	Hiereus
5	ARIA: o 3 su 4 dell'Aria	Αρηωrερι(ⲋ) AROUERIS	Ex Hierophantes Hiero. non sul trono
6	2 ACQUA 2 TERRA	Αzαθωωρ ATHOR	Stazione invisibile Kerub dell'Est
7	2 FUOCO 2 ACQUA	ϣηωεr SOTHIS	Stazione invisibile Kerub dell'Ovest
8	2 ARIA 2 ACQUA	Ζωωρποκρατ(ⲋ) HARPOCRATES	Stazione invisibile tra Altare ed Hegemor
9	2 FUOCO 2 TERRA	Αzαπϣι APIS	Stazione invisibile Kerub del Nord
10	2 ARIA 2 TERRA	Αnωrβι ANUBIS	Kerux
11	2 FUOCO 2 ARIA	Θαρφεϣ PASHT (SEHHET)	Stazione invisibile Kerub del Sud
12	FUOCO ACQUA TERRA	Αμεϣετ AMESHET	Staz. Invisibile N.E. Figlio di Horus
13	FUOCO ACQUA ARIA	Αzεφι AHEPHI	Staz. Invisibile S.O. Figlio di Horus
14	TERRA ACQUA ARIA	ϯμτμαθφ TMOUMATHPH	Staz. Invisibile S.E. Figlio di Horus
15	TERRA ARIA FUOCO	Καβεξnrυ KABEXNUV	Staz. Invisibile N.O. Figlio di Horus

« ST » o ⲋ aggiunto al nome copto di una divinità rappresenta una forza piú spirituale, poiché ⲋ è attribuito a *Kether*.

COLORI

Azzurro	Arancio
Verde	Rosso
Giallo	Porpora

Bianco e nero
come risultano
dai disegni

Testa arancio
Nemys azzurro
Strisce: nero,
arancio e giallo

Testa azzurra
Nemyss arancio
Strisce:
azzurro e giallo

Testa nera
Nemyss giallo
Strisce: azzurro,
giallo e nero

Testa bianca
con nero e giallo
Strisce: rosso,
giallo e nero

influenzate o modellate da queste visioni. Non deve tentare di fare armonizzare la sua visione della natura delle Piramidi con quelle qui riportate. Deve prendere nota soltanto della tecnica e del modo di effettuare gli accertamenti... ma non piú di ciò che deve venire usato nella pratica.

1. « Una visione del quadrato " N " dell'Angolo Minore dell'Acqua nella Tavoletta dell'Acqua. Il nome completo è nhdD, e il Dio della Piramide è Ahephi.

« Dopo aver recitato la 4ª e la 10ª Chiamata Enochiana, e invocato i Nomi Angelici della Tavoletta dell'Acqua, venni sollevato dalle dolci onde mobili dell'Aria calda e umida, attraverso le quali potevo vedere il fulgido cielo azzurro con nubi bianco-grigiastre che si movevano rapidamente. M'innalzai nell'Aria fino a quando mi trovai su un'immensa pianura sabbiosa: sulla destra c'era un po' di vegetazione, sulla sinistra un ampio fiume con alberi ed erba sulle rive. Una brezza fresca spirava dal fiume attraverso la pianura, e sembrava ristorare il verde dopo la calura del giorno.

« Invocai Ahephi perché apparisse, e la forma riempí gradualmente il luogo, sino a quando la scena scomparve completamente. Messo alla prova mediante le lettere, divenne immensamente piú grande; sembrava avere un Nemyss a strisce gialle e azzurre, bende bianchicce, con ampie bande azzurre, e un alone di luce giallo-verdognola. Gli rivolsi i Segni di LVX e gli chiesi di mostrarmi la Sfinge del suo potere. Questa apparve gradualmente attraverso la luce gialla dietro la Forma Divina, con testa umana, faccia molto chiara e luminosa, ali, nemyss giallo e azzurro, artigli d'Aquila protesi davanti a sé, e zampe posteriori e coda di un Leone giacente.

« Quando chiesi l'azione della forza del Quadrato, mi fu mostrata una bolla d'Acqua in cui si riversava continuamente Aria, che l'espandeva fino a farla scoppiare e scomparire; allora l'energia pareva passare ad altre forme e finire sotto il dominio di un altro quadrato. Sembrava un'azione transitoria, piú iniziatrice di condizioni nuove che fine a se stessa. Chiesi il suo effetto sulla Terra, e venni condotto sulla scena

che avevo lasciato, e vidi di nuovo che la brezza umida del fiume arrecava vita alla vegetazione rimasta a languire durante il giorno. Quando chiesi il suo effetto sul mondo animale, mi fu mostrato un Daino in riva a un lago. Una corrente di forza, passandovi sopra, sembrava portare l'alba della ragione e il barlume della coscienza, il primo vero fremito di un animale. Agendo sull'uomo, pareva influire sul cervello, producendo un vago moto ondeggiante che impediva di fissare il pensiero e di definire le idee, e causava la perdita della concentrazione.

« Chiesi quindi di vedere gli Elementali del Piano, e vidi un gran numero di piccole figure umane, con un'espressione attiva sul volto, corpi piuttosto solidi in confronto alle teste, grandi ali di libellula iridescenti che sembravano riflettere i colori delle cose circostanti.

« Rivolsi alla Sfinge i Segni del ⑤ = [6] e quindi invocai l'Angelo del Quadrato. Vidi sopra il Dio la figura che avevo disegnato: le ali sulla Corona erano azzurre, la corazza di lucente acciaio con il simbolo dell'Aquila in oro sul petto, i drappeggi di un verde giallognolo, e i piedi scalzi ».

2. « Una Visione del Quadrato " 1 " dell'Angolo Minore della Terra nella Tavoletta dell'Aria. Nome 1Sha. Il Dio della Piramide è Anoubi.

« L'atmosfera era umida e fredda. Stavo sulla vetta di una montagna avvolta da nubi e là, dopo aver recitato le Chiamate Angeliche, e vibrato i Nomi, vidi la forma colossale di Anubis che, dopo qualche tempo, mi mostrò la Sfinge del suo Potere. Questa mi mostrò poi un possente Angelo femminile che rispose ai miei Segni, ed a quello di *Theoricus* vidi che un raggio brillante discendeva sulle palme protese delle sue mani. Quando chiesi guida e informazioni, l'Angelo femminile mi diede uno di quei raggi, che io vedevo come una corda di cristallo, di cui l'altra estremità stava nell'Eterno. L'Angelo mi guidò dapprima tra gli Eteri, e dopo un poco vidi stelle e mondi innumerevoli.

« Tra i Soli piú fulgidi passavano particelle, che emer-

disastroso, poiché la nostra sfera ne perverte le intenzioni originarie. Ma sui piani piú alti l'effetto era sempre benefico, poiché eliminava ciò che aveva già esaurito il suo scopo e lo sostituiva con una nuova influenza. La regione attribuita a questo Quadrato sembrava sconfinata. Superammo una distanza enorme, eppure senza avvicinarci alla fine. Quindi la forma mi ricondusse indietro. Allora la ringraziai e la salutai, e discesi sul precedente piano. Là ringraziai e salutai l'Angelo, Hoorpokrati e la Sfinge. Cosí ritornai, vedendo indistintamente il mio corpo naturale prima di rientrarvi ».

Altre regole pratiche

del G.O. *Frater Sapere Aude*

1. Prepara per uso personale Quattro Tavolette con le lettere esatte, come è insegnato nella Lezione Ufficiale; e una Tavoletta dell'Unione.
2. Colora le Quattro Tavolette nel modo piú brillante possibile, e nelle proporzioni esatte. Ciò dovrebbe essere fatto con carte colorate. Si possono dipingere con acquarelli, ma il risultato è inferiore.

[Sono piú indicati smalti o lacche. - I.R.].

3. Con le Tavolette Enochiane si devono usare i Quattro Strumenti Minori. Al momento dell'operazione si deve disporre nella stanza un piccolo Altare. Deve essere coperto da un drappo nero, con una candela accesa accanto alla Bacchetta, l'incenso acceso accanto al Pugnale, oro e argento o pane e sale con il Pentacolo, e Acqua nella Coppa.
4. Usa il Rituale dell'Esagramma per l'Invocazione del Re e dei Sei Seniores.
5. Usa il Rituale del Pentagramma per lo Spirito e i Quattro Elementi.
6. I Nomi della Croce del Calvario evocano con una parola di Sei Lettere e comandano con una parola di Cinque. Essi governano gli Angoli Minori in cui sono situati, e devono essere usati nell'invocazione preliminare.
7. I Sei Seniores e i Re sono su un Piano superiore e devono essere invocati con il Rituale dell'Esagramma. I Nomi dei Sei Seniores sono ognuno di Sette Lettere, quello del Re è di Otto.
8. I Nomi Divini consistono rispettivamente di Tre, Quattro e Cinque Lettere, corrispondenti alla Triade Super-

na, IAO, e alla Triade di YHVH, Yeheshuah, Yehovashah.

9. Il Nome del Re e le Lettere tratte dal centro delle Grandi Croci Centrali iniziano il Vortice, e non devono essere usati da coloro che non ne comprendono l'azione.
10. Ricorda che l'Est è attribuito all'Aria, il Sud al Fuoco, l'Ovest all'Acqua, il Nord alla Terra, quando *chiami* Spiriti o Forze. Quando, invece, tu vai a *cercare* Spiriti o Forze sui loro Piani, l'attribuzione degli Elementi ai Punti Cardinali è come nello Zodiaco, cosí: Est al Fuoco, Sud alla Terra, Ovest all'Aria, Nord all'Acqua.
11. Tenendo presente questo, poniti (con l'immaginazione) al centro di un cubo cavo, ritto al centro della Tavoletta dell'Unione, tra la O di HCOMA e la seconda N di NANTA:

E	X	A	R	P
H	C	O	M	A
		x		
N	A	N	T	A
B	I	T	O	M

Ora immagina le Quattro Tavolette Elementali intorno a te, come le quattro pareti di una stanza, cioè ai quattro punti cardinali. È un'operazione soggettiva.

12. Un altro metodo consiste nell'immaginare uno sferoide di opale, contenente l'Universo, e te stesso al centro, e la Tavoletta dell'Unione al Polo Nord e al Polo Sud. Nel contempo, dividi la superficie in quattro parti eguali, e immagina te stesso all'esterno dello sferoide. Questa è l'operazione oggettiva.
13. Le Tavolette possono essere riferite all'Universo, al Sistema Solare, alla Terra o all'Uomo stesso. « Come in alto, cosí in basso ».
14. Forse il metodo piú conveniente per un principiante consiste nell'applicare questo schema alla Terra, trattando i Tre Nomi Divini come i Tre Segni dello Zodiaco in un punto cardinale. Per esempio, prendi la Tavoletta del Fuoco e colloca OIP sul Segno *Leo*, TEAA su *Virgo*, e PDOCE su *Libra*. E cosí via con gli altri Nomi di Dio, trattando il Segno Kerubico come punto di partenza; il quarto di una casa astrologica corrisponde approssimativamente al quadrato di ogni lettera.

In tali circostanze, ognuno di questi spazi appare governato da una figura eroica alta, diciamo, dodici piedi, tre metri e mezzo, non alata. Ma i Nomi dello Spirito e i Nomi al di sopra della Croce del Calvario, anche sul Piano terrestre, danno figure di immensa grandezza e bellezza, che potrebbero facilmente sollevare sul piano della mano un essere umano. Dall'Angolo Minore del Fuoco della Tavoletta del Fuoco, io ho visto AZODIZOD, dalla figura di un rosso ardente, con ali fiammeggianti e capelli di un verde smeraldo; ZODAZODEE, nero e bianco, lampeggiante e fiammeggiante; EEZIDAHZOD, azzurro e arancio, circonfuso da una nebbia di fiamma; ZODEEZODAH, arancione, con ali auree come un velo d'oro, e cinto di reti d'oro.

Quando ha scelto uno di tali metodi, lo *Zelator Adeptus Minor* esegua con la Spada i Rituali minori del Bando. Quindi invochi, con lo strumento minore, l'Elemento voluto.

Il nostro esempio è il Quadrato di OMDI, un quadrato d'Acqua e di Terra nell'Angolo Minore della Terra nel Grande Quadrangolo del Sud, o Tavoletta del Fuoco; perciò prendiamo la Bacchetta del Fuoco. Nei quattro punti cardinali invochiamo, con il Pentagramma equilibrante degli Attivi, e il Pentagramma del Fuoco, usando solo i Nomi delle Tavolette: « EDELPERNAA (il Grande Re Meridionale), VOLEXDO e SIODA (i due Nomi Divini sulla Croce Sephirotica del Calvario). Io vi comando nel Nome Divino OIP TEAA PEDOCE e BITOM, affinché l'Angelo che governa il quadrato dell'Acqua e della Terra di OMDI obbedisca al mio comando e si sottometta a me quando pronuncio il santo Nome OOMDI (pronunciato O-O-Me-De-I) ».

Dopo aver ripetuto l'Invocazione ai quattro punti cardinali, volgiti verso Est se vuoi recarti nel Piano, e verso

Sud se desideri invocare gli Spiriti perché vengano a te. Guarda la Tavoletta dipinta che hai preparata, fino a quando puoi portarla nella mente, poi chiudi gli occhi e vibra i nomi OMDI e OOMDI fino a quando il tuo corpo freme e provi quasi la sensazione di bruciare.

(I dati che seguono sono suscettibili di discussione, e sono tratti semplicemente dalla mia esperienza personale. - S.A.).

Quindi passa attraverso le Tavolette e cerca di vedere una sorta di paesaggio. La mia esperienza di questo particolare Piano fu una terra rosso cupa, sgretolata. Dapprima mi trovai in una grotta. Come simboli, mi fu detto che questo Quadrato di OMDI era simile alle radici di un giglio tigrato; il Quadrato MDIO, a destra, rappresentava la vita operante in esso. Il quadrato IOMD, a sinistra, rappresentava la linfa che scorreva nello stelo e nelle foglie; il Quadrato DIOM, a sinistra di quest'ultimo, rappresentava il fiore arancio chiazzato di nero, simbolo appropriato di Aria, Fuoco e Terra: giallo, rosso e nero.

Quindi invocai il Re e i Sei Seniores affinché spiegassero l'orientamento generale del Quadrangolo. Dopo essere passato attraverso numerosi Piani del Fuoco, ognuno dei quali era piú bianco e splendente dell'altro, mi parve di trovarmi su un'alta torre, situata al centro del Quadrangolo, fra le due « a » al centro della Grande Croce, e i Sei Seniores mi dissero che essi erano in parte rappresentanti dei Pianeti, ma che i loro Nomi devono essere letti in cerchio, in un modo da insegnarsi piú tardi, eccetera.

Nota finale. Dalle lezioni fatte circolare tra gli Adepti, ho appreso che gli Angeli preposti ai Quadrati Kerubici degli Angoli Minori del Grande Quadrangolo hanno le seguenti proprietà:

[S.A. si riferisce qui a certe affermazioni contenute nella *Clavicula Tabularum Enochi,* che qui sono omesse. - I.R.].

Angolo dell'Aria. « Legame e distruzione ». Forze centrifughe e centripete, espansive e contrattive, eccetera.

Angolo dell'Acqua. « Movimento da luogo a luogo ». Moto, vibrazione, mutamento di forme.

Angolo della Terra. « Arti meccaniche ». Creative o produttive di risultati sul piano materiale.

Angolo del Fuoco. « Segreti dell'Umanità ». Controllo della natura umana, visione chiara, eccetera.

E gli Angeli Subservienti di questi Angoli, cioè gli Angeli dei sedici quadrati servienti sotto la Croce Sephirotica, governano:

Angolo dell'Aria. « Elisir ». Purificazione dalle illusioni, malattie, peccati, ecc., mediante la sublimazione.

Angolo dell'Acqua. « Metalli ». Il giusto metodo per polarizzare l'Anima in modo da attrarre la LVX.

Angolo della Terra. « Pietre ». La fissazione dell'Io Superiore nel corpo purificato.

Angolo del Fuoco. « Trasmutazioni ». La consacrazione del corpo e la trasmutazione apportata dalla consacrazione.

[NOTA: Si deve notare che gli Angoli Minori di ogni Quadrangolo hanno identiche proprietà e qualità, che differiscono solo secondo l'Elemento primario della Tavoletta in cui sono situati. Cioè, l'Angolo Minore dell'Aria nel Quadrangolo dell'Aria sarà molto simile per natura all'Angolo Minore dell'Aria nella Tavoletta dell'Acqua, o della Terra o del Fuoco; e che la sola differenza tra essi riguarderà la natura del loro particolare Quadrangolo. L'Angolo Minore dell'Aria riguarda il « fisico » o la guarigione. L'uso dell'Angolo Minore dell'Aria nella Tavoletta del Fuoco dovrebbe servire a scopi ben diversi da quello, per esempio, dell'Angolo Minore dell'Aria nella Tavoletta della Terra. Lo stesso vale per gli altri Angoli Minori negli Elementi primari. - I.R.].

III. LE QUARANTOTTO CHIAVI O CHIAMATE ANGELICHE

Le Chiamate o Chiavi che seguono devono venire usate solo con la massima prudenza e solennità; specialmente se vengono pronunciate nella Lingua Angelica, cosí come sono date. Chiunque le profani usandole con mente impura, e senza una debita conoscenza delle loro attribuzioni e applicazioni, attirerà probabilmente su se stesso grandi mali spirituali e fisici.

Le prime diciannove Chiamate o Chiavi, delle quali sono espresse solo 18, sono attribuite alla Tavoletta dell'Unione e alle altre Quattro Tavolette Terrestri Enochiane, e devono essere usate con queste.

La Prima Chiave non ha numero e non può essere espressa, poiché è quella della Divinità. Perciò noi le assegniamo il numero 0, sebbene negli Ordini Angelici sia chiamata Prima. Perciò, la loro Seconda Chiave è la Prima per noi.

Alla Tavoletta dell'Unione sono attribuite Sei Chiamate, delle quali la prima è la piú alta, superiore alle altre cinque. Le rimanenti Dodici Chiamate, insieme alle Quattro appartenenti alla Tavoletta dell'Unione, sono assegnate alle Quattro Tavolette degli Elementi.

La Prima Chiave governa generalmente, cioè nel complesso, la Tavoletta dell'Unione. Deve essere usata per prima in tutte le invocazioni degli Angeli di quella Tavoletta, ma *non* nelle invocazioni degli Angeli delle altre quattro Tavolette.

La Seconda Chiave deve essere usata come invocazione degli Angeli delle Lettere E.H.N.B., rappresentanti lo speciale dominio dello Spirito nella Tavoletta dell'Unione. Deve anche precedere, al secondo posto, tutte le invocazioni degli

Angeli di quella Tavoletta. Come la Prima Chiave, non deve essere impiegata nelle invocazioni degli Angeli delle altre quattro Tavolette.

(I Numeri, come 456 e 6739, ecc., che ricorrono in alcune delle Chiamate, contengono misteri che non possono venire spiegati in questa sede).

Le successive Quattro Chiavi o Chiamate vengono sia nelle Invocazioni degli Angeli della Tavoletta dell'Unione, sia in quelle degli Angeli delle Quattro Tavolette Terrestri. Cosí:

La Terza Chiave deve essere usata per l'invocazione degli Angeli delle lettere della linea EXARP, per quelli della Tavoletta dell'Aria in generale e per l'Angolo Minore di questa Tavoletta che corrisponde all'Elemento stesso, Aria dell'Aria.

La Quarta Chiave deve essere usata per l'invocazione degli Angeli delle lettere della linea HCOMA, per quelli della Tavoletta dell'Acqua in generale e per l'Angolo Minore di questa Tavoletta, Acqua dell'Acqua.

La Quinta Chiave deve essere usata per l'invocazione degli Angeli delle lettere della linea NANTA, per quelli della Tavoletta della Terra in generale e per l'Angolo Minore di questa Tavoletta, Terra della Terra.

La Sesta Chiave deve essere usata per l'invocazione degli Angeli delle lettere della linea BITOM, per quelli della Tavoletta del Fuoco in generale, e per l'Angolo Minore di questa Tavoletta, Fuoco del Fuoco.

Finisce qui l'impiego delle Chiavi della Tavoletta dell'Unione. Le Dodici Chiavi rimanenti si riferiscono ai restanti Angoli Minori delle Quattro Tavolette Terrestri, come viene mostrato nella seguente tavola:

N. della chiave	PRIME PAROLE	GOVERNO
1ª	Io regno su di voi, dice il Dio di Giustizia.	Tavoletta dell'Unione nel suo complesso
2ª	Possano le Ali dei Venti comprendere le vostre Voci di Stupore.	E.H.N.B.
3ª	Ecco, dice il vostro Dio, io sono un Cerchio sulle cui mani stanno Dodici Regni.	EXARP e Tavoletta dell'Aria IDOIGO e Aria dell'Aria
4ª	Io ho posto i miei piedi nel Meridione, e mi sono riguardato intorno, dicendo:	HCOMA e Tavoletta dell'Acqua NELAPR e Acqua dell'Acqua
5ª	I Suoni Possenti sono penetrati nel Terzo Angolo.	NANTA e Tavoletta della Terra CABALPT e Terra della Terra
6ª	Gli Spiriti del Quarto Angolo sono Nove, possenti nel Firmamento delle Acque.	BITOM e Tavoletta del Fuoco RZIONR e Fuoco del Fuoco
7ª	L'Oriente è una Casa di Vergini che cantano laudi tra le Fiamme del Primo Splendore.	Acqua dell'Aria LILACZA
8ª	Il meriggio, il Primo, è come il Terzo Cielo, fatto di Colonne di Giacinto.	Terra dell'Aria AIAOAI
9ª	Le possenti Guardie di Fuoco con fiammeggianti Spade a doppio taglio.	Fuoco dell'Aria AOUVRRZ
10ª	I Tuoni del Giudizio e dell'Ira sono numerati, e sono insediati a Settentrione nelle sembianze d'una Quercia.	Aria dell'Acqua OBLGOTCA
11ª	Il Seggio Possente gemette con forza e vi furono cinque tuoni che volarono ad Oriente.	Terra dell'Acqua MALADI
12ª	O voi che regnate a Meridione e siete 28, le Lanterne dell'Angoscia.	Fuoco dell'Acqua IAAASD

N. della chiave	PRIME PAROLE	GOVERNO
13ª	O voi Spade del Meridione che avete 42 occhi per suscitare l'Ira del Peccato.	Aria della Terra ANGPOI
14ª	O voi Figli della Furia, Figli del Giusto che sedete su 24 seggi.	Acqua della Terra ANAEEM
15ª	O Tu, Governatore della Prima Fiamma, sotto le cui ali vi sono 6749 che intessono.	Fuoco della Terra OSPMNIR
16ª	O Tu, Seconda Fiamma, Casa della Giustizia, che hai il tuo Inizio nella Gloria.	Aria del Fuoco NOALMR
17ª	O Tu, Terza Fiamma, le cui ali sono spini per suscitare affanno.	Acqua del Fuoco VADALI
18ª	O Tu, Luce Possente, e fiamma ardente della consolazione.	Terra del Fuoco UVOLBXDO

Perciò, alla Tavoletta dell'ARIA sono attribuite la 3ª, la 7ª, l'8ª e la 9ª CHIAVE. Alla Tavoletta dell'ACQUA, la 4ª, la 10ª, l'11ª e la 12ª CHIAVE. Alla Tavoletta della TERRA, la 5ª, la 13ª, la 14ª e la 15ª CHIAVE. E alla Tavoletta del FUOCO, la 6ª, la 16ª, la 17ª e la 18ª CHIAVE.

Quindi per invocare, per esempio, gli Angeli della Linea NANTA della Tavoletta dell'Unione, tu leggerai prima la Prima e la Seconda Chiave, e poi la Quinta Chiave, e poi impiegherai i Nomi Necessari.

E per invocare gli Angeli dell'Angolo Minore IDOIGO, Angolo dell'Aria della Tavoletta dell'Aria, tu leggerai soltanto la Terza Chiave, e poi impiegherai i Nomi necessari.

Ma per invocare gli Angeli dell'Angolo Minore VADALI, l'Angolo dell'Acqua della Tavoletta del FUOCO, tu leggerai prima la Sesta Chiave, e poi la 17ª Chiave, e quindi i Nomi Necessari. Mentre, per l'Angolo del FUOCO della Tavoletta del Fuoco, basterà la sola Sesta Chiave, come pure per il Re ed i Seniores Angelici di quella Tavoletta.

E cosí, per gli altri Angeli delle altre Tavolette, sarà sufficiente questa regola.

Ora, sebbene queste CHIAMATE debbano essere impiegate per aiutarti nella Visione delle Tavolette, nella Visione dello Spirito, e nell'opera magica relativa, sappi che esse sono assegnate ad un Piano molto piú elevato dell'azione delle Tavolette nel Mondo Assiatico. E perciò, esse sono cosí impiegate per portarvi in azione la Luce Superiore e le Forze Onnipotenti, e non devono essere profanate, né usate con leggerezza, con una mente impura o frivola, come già è stato detto.

Queste CHIAMATE, inoltre, possono essere impiegate nell'invocazione dei Capi degli Elementali, secondo il titolo del *Libro T* ad essi associato. E in questo caso, sarà bene impiegare i nomi degli Arcangeli Michael, Raphael, ecc., e dei loro inferiori. E tu devi comprendere che questi Nomi ebraici sono piú *generali*, in quanto rappresentano *Uffici*, mentre quelli delle Tavolette Angeliche sono piú *particolari*, in quanto rappresentano *Nature*.

Le Chiamate o Chiavi dei Trenta Aethyr sono tutte in una sola forma; solo, viene impiegato il particolare nome dell'Aethyr in questione, come ARN, ZAA, eccetera.

La Prima Chiave

1 Io regno su di voi, 2 Dice il Dio di Giustizia 3 Esaltato nel potere sopra
1 *Of Sonf Vorsag* 2 *Gobo Iad Balt* 3 *Lonsh*
1 Il Firmamento dell'Ira; 2 Nelle cui Mani 3 Il Sole è una spada
1 *Calz Vonpho* 2 *Sobra Z-Ol* 3 *Ror I Ta Nazps*
1 E la Luna 2 Come un fuoco divampante: 3 Che misura
1 *Od Graa* 2 *Ta Malprg* 3 *Ds Hol-Q*
1 I vostri indumenti in mezzo alle mie vesti 2 E vi legò insieme
1 *Qaa Nothoa Zimz* 2 *Od Commah*
1 Come le palme delle mie mani; 2 Il cui seggio 3 Io ornai con il fuoco
1 *Ta Nobloh Zien* 2 *Soba Thil* 3 *Gnonp Prge*
1 Della raccolta; 2 Che abbellí 3 Le vostre vesti con ammirazione
1 *Aldi* 2 *Ds Vrbs* 3 *Oboleh G Rsam*
1 A cui io feci una legge 2 Per governare i Santi 3 Che vi donarono
1 *Casarm Ohorela* 2 *Taba Pir* 3 *Ds Zonrensg*
1 Una verga 2 Con l'Arca della Conoscenza 3 E inoltre voi levaste le vostre
1 *Cab* 2 *Erm Iadnah* 3 *Pilah Farzm*
1 Voci e giuraste 2 Obbedienza e fede 3 A Lui 4 Che vive e
1 *Zurza* 2 *Adna Gono* 3 *Iadpil* 4 *Ds Hom Od*
1 Trionfa; 2 Che non ha principio 3 Né può aver fine 4 Che
1 *Toh* 2 *Soba Ipam* 3 *Lu Ipamis* 4 *Ds*
1 Splende come una fiamma in mezzo al vostro palazzo 2 E regna
1 *Lobolo* (1) *Vep Zomd Poamal* 2 *Od Bogpa*
1 Tra voi come l'equilibrio 2 Della rettitudine e della verità 3 Muovetevi
1 *Aai Ta Piap* 2 *Piamol Od Vaoan* 3 *Zacare*
1 Quindi e mostratevi; 2 Schiudete i misteri della vostra
1 (*e*) *Ca Od Zamran* 2 *Odo Cicle*
1 Creazione. 2 Siatemi amici 3 Perché io sono 4 Il servitore dello stesso
1 *Qaa* 2 *Zorge* 3 *Lap Zirdo* 4 *Noco*
1 Vostro Dio, 2 Il vero adoratore de 3 L'Altissimo.
1 *Mad* 2 *Hoath* 3 *Iaida.*

TAVOLETTA DELL'UNIONE.

(1) O *Sobolo*; non ne sono certo.

La Seconda Chiave

1 Possano le Ali dei Venti 2 Comprendere le vostre voci di stupore

1 Adgt Vpaah Zong 2 Om Faaip Sald

1 O voi Secondi dei Primi 2 Che le fiamme ardenti 3 Hanno incorniciato

1 Vi-I-V-L 2 Sobam Ial-Prg 3 I-Za-Zaz

1 Nel profondo delle mie fauci; 2 Che 3 Io ho preparato come coppe per un

1 Pi-Adph 2 Casarma 3 Abramg Ta Talho

1 Matrimonio 2 O come i fiori nella loro bellezza 3 Per la Camera dei

1 Paracleda 2 Q Ta Lorslq Turbs 3 Ooge

1 Virtuosi. 2 Piú forti sono i vostri piedi 3 Della pietra sterile 4 E

1 Baltoh 2 Givi Chis Lusd 3 Orri 4 Od

1 Piú potenti 2 Sono le vostre voci dei Molteplici Venti 3 Perché voi siete

1 Micalp 2 Chis Bia Ozongon 3 Lap

1 Divenuti 2 Un edificio quale 3 Non esiste se non nella mente dello

1 Noan 2 Trof Cors Ta 3 Ge O Q Manin

1 Onnipotente. 2 Levatevi, 3 Dice il Primo. 4 Muovetevi, 5 Quindi 6 Per

1 Ia-Idon 2 Torzu 3 Gohe L 4 Zacar 5 (E) Ca 6 C

1 I Tuoi servitori. 2 Mostratevi 3 In potenza e fate di me 4 Un forte veggente

1 Noqod 2 Zamran 3 Micalzo Od Ozazm 4 Vrelp

1 Delle cose, perché appartengo a Colui 2 Che vive in eterno.

1 Lap Zir 2 Io-Iad.

Governa le Lettere E.H.N.B. della Tavoletta dell'Unione.

La Terza Chiave

1 Ecco, 2 Dice il vostro Dio. 3 Io sono un Cerchio 4 Sulle cui mani stanno 12

1 Micma 2 Gobo Mad 3 Zir Comselha 4 Zien Biah Os

1 Regni. 2 Sei sono i Seggi del Respiro Vivente, 3 Gli altri sono come

1 Londoh 2 Norz Chis Othil Gigipah 3 Vnd-L Chis ta

1 Falci affilate, 2 O le Corna della Morte 3 Dove le creature della Terra

1 Pu-Im 2 Q Mospleh Teloch 3 Qui-I-N Toltorg

1 Sono e non sono, 2 Tranne le Mie Mani 3 Che dormono 4 E si desteranno.

1 Chis I Chis-Ge 2 In Ozien 3 Ds T Brgdo 4 Od Torzul.

1 In principio io vi feci 2 Maggiordomi e posi 3 Voi sui dodici seggi di

1 I Li E Ol 2 Balzarg Od Aala 3 Thiln Os

1 Governo 2 Donando a 3 Ciascuno di voi 4 Potere successivamente 5 Su

1 Netaab 2 Dluga Vonsarg 3 Lonsa 4 Cap-Mi Ali 5 Vors

1 Quattro Cinque e Sei 2 Le Vere Età del Tempo, 3 Al fine che da

1 CLA 2 Homil Cocasb 3 Fafen

1 I piú alti Vascelli 2 E 3 Gli angoli de 4 I vostri domini

1 Izizop 2 Od 3 Miinoag 4 De Gnetaab

1 Voi poteste operare il mio potere 2 Riversando 3 I Fuochi della Vita e [dell'Accrescimento

1 Vaun 2 Na-Na-E-El 3 Panpir 4 Malpirg

1 Continuamente sulla Terra. 2 Cosí voi siete divenuti 3 Le Vesti di

1 Pild Caosg 2 Noan 3 Vnalah

1 Giustizia e Verità. 2 Nel Nome dello Stesso 3 Vostro Dio, 4 Levatevi 5 Io dico

1 Balt Od Vaoan. 2 Do-O-I-A p 3 Mad 4 Goholor 5 Gohus

1 A voi. 2 Contemplate le sue Misericordie 3 Fiorire 4 E il Suo nome è divenuto

1 Amiran 2 Micma Iehusoz 3 Ca-Cacom 4 Od Do-O-A-In Noar

1 Possente 2 Tra noi, 3 Nel quale noi diciamo: 4 Muovetevi, 5 Discendete e

1 Mica-Olz 2 A-Ai-Om 3 Casarmg Gohia 4 Zacar 5 Vniglag Od

1 Impegnatevi per noi. 2 Quali compartecipi de 3 La Segreta Sapienza della

1 Im-Va-Mar Pugo 2 Plapli 3 Ananael

1 Vostra Creazione.

1 Qa-A-An.

EXARP, ARIA

La Quarta Chiave

1 Io ho posto 2 I miei piedi nel 3 Meridione 4 E ho guardato intorno a me 5 Dicendo:

1 Othil 2 Lusdi 3 Babage 4 Od Dorpha 5 Gohol

1 Non sono 2 I Tuoni dell'Accrescimento 3 Di Numero 4 Trenta-tre

1 G-Chis-Ge 2 Avavago 3 Cormp 4 P D

1 Che regnano 2 Nel Secondo Angolo? 3 Sotto cui 4 Io ho posto

1 Ds Sonf 2 Vi-Vi-Iv 3 Casarmi 4 Oali

1 Nove Sei Tre Nove 2 Che nessuno 3 Ha ancora contato tranne Uno:

1 MAPM 2 Sobam Ag 3 Cormpo Crp L

1 In cui 2 Il Secondo Principio delle Cose 3 È e diviene forte,

1 Casarmg 2 Cro-Od-Zi 3 Chis Od Vgeg

1 Che anche successivamente 2 Sono i 3 Numeri del Tempo 4 E i loro poteri

1 Ds T Capimali 2 Chis 3 Capimaon 4 Od Lonshin

1 Sono come i primi 2 456. 3 Levatevi 4 Voi Figli del Piacere 5 E visitate la Terra:

1 Chis Ta L-O 2 CLA 3 Torzu 4 Nor-Quasahi 5 Od F Caosga

1 Perché Io sono il Signore 2 Vostro Dio 3 Che è 4 E vive per sempre.

1 Bagle Zire 2 Mad 3 Ds I 4 Od Apila.

1 Nel Nome del Creatore, 2 Muovetevi e 3 Mostratevi

1 Do-O-A-Ip Qaal 2 Zacar Od 3 Zamran

1 Come amabili donatori 2 Affinché possiate lodarLo 3 Tra

1 Obelisong 2 Rest-El 3 Aaf

1 I Figli degli Uomini.

1 Nor-Molap.

HCOMA, Acqua.

La Quinta Chiave

1 I Suoni Possenti 2 Sono penetrati 3 Nel Terzo Angolo 4 E

1 Sapah 2 Zimii 3 D U-I-V 4 Od

1 Sono divenuti 2 Come Olivi 3 Sul Monte degli Olivi 4 Guardando con letizia

1 Noas 2 Ta Qanis 3 Adroch 4 Dorphal

1 Sulla Terra 2 E 3 Dimorando ne 4 Lo Splendore dei Cieli

1 Caosg 2 Od 3 Faonts 4 Piripsol

1 Quali continui consolatori 2 Cui 3 Fissai 4 Le Colonne della Letizia

1 Ta Blior 2 Casarm 3 A-M-Ipzi 4 Nazarth

1 19 2 E diedi loro 3 Anfore 4 Per annaffiare la Terra 5 Con tutte le sue creature:

1 AF 2 Od Dlugar 3 Zizop 4 Zlida Caosgi 5 Tol Torgi

1 E 2 Essi sono 3 I Fratelli 4 Del Primo 5 E del Secondo
1 *Od* 2 *Z Chis* 3 *E Siasch* 4 *L* 5 *Ta-Vi-U*
1 E il principio dei loro 2 Seggi 3 Che sono ornati di
1 *Od Iaod* 2 *Tbild* 3 *Ds*
1 Perpetue Lampade Ardenti 2 6, 9, 6, 3, 6 3 I cui Numeri
1 *Hubar* 2 *P E O A L* 3 *Soba Cormfa*
1 Sono come il Primo, 2 Le Fini 3 E il Contenuto 4 Del Tempo
1 *Chis Ta La* 2 *Vls* 3 *Od Q-* 4 *Cocasb*
1 Perciò venite 2 E obbedite al vostro Creatore. 3 Visitateci 4 In pace
1 *(E) Ca Niis* 2 *Od Darbs Qaas* 3 *F* 4 *Etharzi*
1 E conforto. 2 Concludeteci 3 Ricevitori dei 4 Vostri Misteri 5 Perché
1 *Od Bliora* 2 *Ia-Ial* 3 *Ed-Nas* 4 *Cicles* 5 *Baglé*
1 Il Nostro Signore e Padrone è il Tutto-Uno!
1 *Ge-Iad I L*
NANTA, Terra.

La Sesta Chiave

1 Gli Spiriti 2 Del Quarto Angolo 3 Sono Nove 4 Possenti del Firmamento
1 *Gah* 2 *S Diu* 3 *Chis Em* 4 *Micalzo Pil-*
1 Delle Acque: 2 Che il Primo ha piantato 3 Un Tormento per i Malvagi
1 *Zin* 2 *Sobam El Harg* 3 *Mir Babalon*
1 E 2 Una Ghirlanda per i Giusti; 3 Donando a loro Dardi Fiammeggianti
1 *Od* 2 *Obioc Samvelg* 3 *Dlugar Malprg*
1 Per bersagliare 2 La Terra 3 E 4 7, 6, 9, 9 5 Perpetui Operai
1 *Ar* 2 *Caosgi* 3 *Od* 4 *A C A M* 5 *Canal*
1 I cui corsi visitano 2 Con conforto 3 La Terra 4 E sono al governo
1 *Sobol Zar F* 2 *Bliard* 3 *Caosgi* 4 *Od Chisa Netaab*
1 E continuazione come 2 Il Secondo 3 E il Terzo. 4 Perciò
1 *Od Miam Ta* 2 *Viv* 3 *Od D* 4 *Darsar*
1 Udite la mia voce. 2 Io ho parlato di voi 3 Ed io vi muovo
1 *Solpeth Bi-En* 2 *B-Ri-Ta* 3 *Od Zacam*
1 In potere e presenza 2 Le cui 3 Opere 4 Saranno un Canto d'Onore
1 *G-Micalza* 2 *Sobol* 3 *Ath* 4 *Prian Lu-Ia Hé*
1 E la laude del vostro Dio 2 Nella vostra creazione.
1 *Od Ecrin Mad* 2 *Qaa-On.*
BITOM, Fuoco.

La Settima Chiave

1 L'Oriente 2 È una Casa di Vergini 3 Che Cantano Laudi 4 Tra le Fiamme
1 *Raas* 2 *I Salman Paradiz* 3 *Oe-Crimi* 4 *Aao Ial-*
1 Del Primo Splendore 2 In cui 3 Il Signore ha aperto la sua bocca 4 E sono
1 *Pir-Gah* (1) 2 *Qui-In* 3 *Enay Butmon* 4 *Od I*
1 Divenute 2 28 3 Dimore Viventi 4 In cui 5 La Forza dell'Uomo.
1 *Noas* 2 *NI* 3 *Paradial* 4 *Casarmg* 5 *Vgear*

(1) IALPRG = « Fiamme Ardenti » nella Seconda Chiamata.

1 Si rallegra 2 Ed 3 Esse sono adornate 4 Con Ornamenti di Splendore
1 *Chirlan* 2 *Od* 3 *Zonac* 4 *Luciftian*
1 Che operano 2 Prodigi in tutte le Creature. 3 I cui Regni 4 E
1 *Cors Ta Vaul* 2 *Zirn Tol Hami* 3 *Sobol Ondoh* 4 *Od*
1 Continuazione 2 Sono come 3 Il Terzo 4 E il Quarto, 5 Forti Torri 6 E
1 *Miam* 2 *Chis Ta* 3 *D* 4 *Od Es* 5 *V-Ma-Dea* 6 *Od*
1 Luoghi di Consolazione, 2 Il Seggio della Misericordia 3 E della Continuità.
1 *Pi-Bliar* 2 *Othil Rit* 3 *Od Miam*
1 O voi Servitori della Misericordia, 2 Muovetevi, 3 Apparite, 4 Cantate laudi
1 *C-Noqol Rit* 2 *Zacar* 3 *Zamran* 4 *Oe-Crimi*
5 Al Creatore!
5 *Qaada*
1 E state possenti 2 Tra noi! 3 Perché 4 A questa Rimembranza
1 *Od O-Micaolz* 2 *Aaiom* 3 *Bagle* 4 *Papnor*
1 È dato potere 2 E la nostra forza 3 Si accresce 4 Nel nostro Consolatore!
1 *I Dlugam Lonshi* 2 *Od Vmplif* 3 *V-Ge-gi* 4 *Bigliad*
Acqua dell'ARIA.

L'Ottava Chiave

1 Il Meriggio, 2 Il Primo, 3 È come il Terzo Cielo 4 Fatto di Colonne di Giacinto,
1 *Bazm* 2 *Elo* 3 *I Ta Piripson* 4 *Oln Nazavabh*
1 26, 2 In cui gli Anziani 3 Sono divenuti forti, 4 Che io ho
1 *OX* 2 *Casarmg Vran* 3 *Chis Vgeg* 4 *Ds*
1 Preparato 2 Per la Mia Virtú, 3 Dice il Signore 4 La cui lunga
1 *Abramg* 2 *Baltoha* 3 *Gobo Iad* 4 *Soba*
1 Continuità 2 Sarà come l'Armatura 3 Per il Drago Curvo 4 E come
1 *Mian* 2 *Trian Ta Lolcis* 3 *Abai-Vovin* 4 *Od*
1 Il Raccolto di una Vedova. 2 Quanti 3 Vi sono 4 Che rimangono nella
1 *Aziogiar Rior* 2 *Irgil* 3 *Chis Da* 4 *Ds Pa-Aox*
1 Nella gloria 2 Della Terra, 3 Che sono, 4 E non vedranno 5 La Morte finché
1 *Busd* 2 *Caosgo* 3 *Ds Chis* 4 *Od Ip Uran* 5 *Teloch Cacrg*
1 Questa Casa 2 Cadrà, 3 E il Drago sprofonderà? 4 Venite via!
1 *Oi Salman* 2 *Loncho* 3 *Od Vovina Carbaf* 4 *Niiso*
1 Perché i Tuoni 2 Hanno parlato! 3 Venite via! 4 Perché la Corona del
1 *Bagle Avavago* 2 *Gohon* 3 *Niiso* 4 *Bagle Momao*
1 Tempio 2 E la Veste 3 Di Colui che 4 È 5 Fu 6 E sarà Incoronato
1 *Siaion* 2 *Od Mabza* 3 *Iad* 4 *O I* 5 *As* 6 *Momar*
1 Sono Divise. 2 Venite! 3 Apparite al 4 Terrore 5 Della Terra
1 *Poilp* 2 *Niis* 3 *Zamran* 4 *Ciaofi* 5 *Caosgo*
1 E per Conforto nostro 2 E 3 Di coloro che sono preparati.
1 *Od Bliors* 2 *Od* 3 *Corsi Ta Abramig.*
Terra dell'ARIA.

La Nona Chiave

1 Le Possenti 2 Guardie 3 Di Fuoco con Spade a doppio taglio 4 Fiammeggianti,
1 *Micaolz* 2 *Bransg* 3 *Prgel Napea* 4 *Ialpor*

1 Che hanno 2 Anfore 3 Otto 4 D'Ira 5 Per due volte e mezzo,
1 Ds Brin 2 Efafafe 3 P 4 Vonpho 5 Olani Od Obza
1 Le cui Ali sono 3 Di assenzio 2 E la Midolla 4 Di Sale
1 Sobol Vpaah Chis 2 Tatan 3 Od Tranan 4 Balie
1 Hanno posto 2 I loro piedi 3 Nell'Ovest 4 E sono misurati
1 Alar 2 Lusda 3 Soboln 4 Od Chis Holq
1 Con i loro Ministri 2 9996. 3 Essi raccolgono 4 Il muschio della Terra
1 C Noqodi 2 CIAL 3 Vnal Aldon 4 Mom Caosgo
1 Come il ricco 2 Il suo tesoro. 3 Maledetti 4 Sono coloro di cui
1 Ta Las Ollor 2 Gnay Limlal 3 Amma 4 Chis Sobca
1 Sono le iniquità. 2 Nei loro occhi sono macine 3 Piú grandi della Terra
1 Madrid Z Chis 2 Ooanoan Chis Aviny 3 Drilpi Caosgin
1 E dalle loro bocche scorrono mari di sangue. 2 Le loro teste 3 Sono coperte
1 Od Butmoni Parm Zumvi Cnila 2 Dazis 3 Ethamza
1 Di diamanti 2 E sulle loro mani 3 Vi sono 4 Maniche di marmo.
1 Childao 2 Od Mirc Ozol 3 Chis 4 Pidiai Collal.
1 Felice colui che 2 Essi non riprovano. 3 Perché
1 Vlcinina Sobam 2 Vcim 3 Bagle
1 Il Dio della Rettitudine 2 Si compiace in loro. 3 Venite via! 4 E non
1 Mad Baltoh 2 Chirlan Par. 3 Niiso 4 Od Ip
1 Le vostre anfore 2 Perché il tempo è 3 Tale che richiede consolazione.
1 Efafafe 2 Bagle A Cocasb I 3 Cors Ta Vnig Blior.
Fuoco dell'ARIA.

La Decima Chiave

1 I Tuoni del Giudizio e dell'Ira 2 Sono numerati 3 E
1 Coraxo 2 Chis Cormp 3 Od
1 Hanno dimora 2 Nel Nord in sembianze 3 Di una Quercia 4 I cui rami
1 Blans 2 Lucal Aziazor 3 Paeb 4 Sobol Ilonon
1 Sono 2 22 3 Nidi 4 Di lamentazione 5 E pianto, 6 Destinati alla Terra
1 Chis 2 OP 3 Virq 4 Eophan 5 Od Raclir 6 Maasi Bagle Caosgi
1 Che arde notte 2 E giorno; 3 E vomita 4 Testa di scorpioni
1 Ds Ialpon Dosig 2 Od Basgim 3 Od Oxex 4 Dazis Siatris
1 E zolfo vivo 2 Misto a veleno. 3 Questi sono 4 I tuoni
1 Od Salbrox 2 Cinxir Faboan 3 Unal Chis 4 Const
1 Che 2 5678 3 Volte 4 (nella 24ª parte) di un momento rombano
1 Ds 2 DAOX 3 Cocasg 4 Ol Oanio Yorb
1 Con cento possenti terremoti 2 E mille volte
1 Vohim Gizyax 2 Od Matb Cocasg
1 Piú ondate 2 Che non riposano 3 Né 4 Conoscono alcun 5 Echeggiante
1 Plosi Molvi 2 Ds Page Ip 3 Larag 4 Om Droln 5 Matorb
1 Tempo ivi. 2 Una roccia 3 Ne genera mile 4 Come
1 Cocasb Emna 2 L Patralx 3 Yolci Matb 4 Nomig
1 Il cuore dell'uomo i suoi pensieri. 2 Guai! 3 Guai! Guai! Guai!
1 Monons Olora Gnay Angelard 2 Ohio 3 Ohio Ohio Ohio
1 Guai! Guai! 2 Sí, Guai! 3 Alla Terra 4 Perché la sua iniquità 5 È, 6 Fu,
1 Ohio Ohio 2 Noib Ohio 3 Caosgon 4 Bagle Madrid 5 I 6 Zir
1 E sarà grande. 2 Venite via! 3 Ma non i vostri suoni possenti.
1 Od Chiso Drilpa 2 Niiso 3 Crip Ip Nidali.
Aria dell'ACQUA.

L'Undecima Chiave

1 Il Seggio Possente 2 Gemette a gran voce 3 E vi furono 4 Cinque 5 Tuoni
1 Oxiayal 2 Holdo 3 Od Zirom 4 O 5 Coraxo
1 Che 2 Volarono 3 Nell'Est 4 E l'Aquila parlò 5 E gridò con forte voce:
1 Ds 2 Zildar 3 Raasy 4 Od Vabzir Camliax 5 Od Bahal
1 Venite via! 2 Ed essi si radunarono insieme e divennero
1 Niiso 2 ✠
1 La Casa della Morte 2 Di cui è misurato 3 Ed è come
1 Salman Teloch 2 Casarman Holq 3 Od T I Ta
1 Coloro il cui Numero è 31. 2 Venite via! 3 Perché io ho preparato per voi
1 Z Soba Cormf I GA 2 Niiso 3 Bagle Abramg
1 Un luogo. 2 Muovetevi perciò 3 E mostratevi. 4 Schiudete i Misteri
1 Noncp 2 Zacar (E) Ca 3 Od Zamran 4 Odo Cicle
1 Della vostra creazione! 2 Siatemi amici 3 Perché io sono il servitore
1 Qaa 2 Zorge 3 Lap Zirdo Noco
1 Dello stesso vostro Dio 2 Il fedele adoratore dell'Altissimo.
1 Mad 2 Hoath Iaida.
Terra dell'ACQUA.

La Dodicesima Chiave

1 O Voi che regnate nel Sud 2 E siete 3 28 4 Le Lanterne dell'Angoscia
1 Nonci Ds Sonf Babage 2 Od Chis 3 OB 4 Hubardo Tibibp
1 Allacciate le vostre cinture 2 E visitateci! 3 Portate il vostro corteggio 4 3663.
1 Allar Atraah 2 Od Ef 3 Drix Fafen 4 MIAN
1 Che il Signore sia magnificato, 2 Il cui Nome tra voi 3 È Ira.
1 Ar Enay Ovof 2 Sobol Ooain 3 I Vonph
1 Muovetevi, 2 Io dico, 3 E mostratevi. 4 Schiudete i misteri
1 Zacar 2 Gohus 3 Od Zamran 4 Odo Cicle
1 Della vostra Creazione. 2 Siatemi amici! 3 Perché io sono il servitore dello stesso
1 Qaa 2 Zorge 3 Lap Zirdo Noco
1 Vostro Dio, 2 Il fedele adoratore dell'Altissimo.
1 Mad 2 Hoath Iaida.
Fuoco dell'ACQUA.

La Tredicesima Chiave

1 O Voi Spade del 2 Sud 3 Che avete 4 42 5 Occhi per suscitare l'Ira
1 Napeai 2 Babage 3 Ds Brin 4 VX 5 Ooaona Lring Vonph
1 Del Peccato; 2 Rendendo ebbri gli uomini 3 Che sono vuoti. 4 Ecco la promessa
1 Doalim 2 Eolis Ollog Orsba 3 Ds Chis Affa 4 Micma Isro
1 Di Dio e del Suo potere 2 Che è chiamata tra voi una Dolorosa Ferita!
1 Mad Od Lonshi Tox (1) *2 Ds I Vmd Aai Grosb*
1 Muovetevi 2 E 3 Mostratevi. 4 Schiudete i Misteri 5 Della vostra Creazione.
1 Zacar 2 Od 3 Zamran 4 Odo Cicle 5 Oaa

(1) *Lonshi Tox* significa « Il potere di Lui ».

[1] Siatemi amici! [2] Perché io sono il servitore [3] Dello stesso vostro Dio,
[1] *Zorge* [2] *Lap Zirdo Noco* [3] *Mad*
[1] Il fedele adoratore [2] Dell'Altissimo.
[1] *Hoath* [2] *Iaida.*
Aria della TERRA.

La Quattordicesima Chiave

[1] O Voi Figli della Furia, [2] Figli del Giusto, [3] Che sedete su [4] 24
[1] *Noromi Baghie* [2] *Pashs Oiad* [3] *Ds Trint Mirc* [4] *OL*
[1] Seggi, [2] Affliggendo tutte le creature [3] Della Terra [4] Con la vecchiaia,
[1] *Thil* [2] *Dods Tol Hami* [3] *Caosgi* [4] *Homin*
[5] Che avete sotto di voi
[5] *Ds Brim Oroch*
[1] 1636. [2] Ecco la Voce di Dio! [3] La Promessa di Colui che è
[1] *QUAR* [2] *Micma Bialo Iad* [3] *Isro Tox Ds I*
[1] Chiamato tra voi [2] Furia o Estrema Giustizia. [3] Muovetevi e mostratevi.
[1] *Vmd Aai* [2] *Baltim* [3] *Zacar Od Zamran*
[1] Schiudete i Misteri della [2] Vostra Creazione. [3] Siatemi amici.
[1] *Odo Cicle* [2] *Qaa* [3] *Zorge*
[1] Perché io sono [2] Il servitore dello stesso vostro Dio [3] Il fedele adoratore
[1] *Lap Zirdo* [2] *Noco Mad* [3] *Hoath*
[1] Dell'Altissimo.
[1] *Iaida.*
Acqua della TERRA.

La Quindicesima Chiave

[1] O Tu, [2] Governatore della Prima Fiamma [3] Sotto le cui Ali [4] Sono
[1] *Ils* [2] *Tabaan L Ial-Prt* [3] *Casarman Vpaahi* [4] *Chis*
[1] 6739 [2] Che intessono [3] La Terra con l'aridità: [4] Che conosci il grande
[1] *DARG* [2] *Ds Oado* [3] *Coasgi Orscor* [4] *Ds Omax*
[1] Nome Virtú [2] E il Sigillo d'Onore! [3] Muovetevi e mostratevi
[1] *Baeouib* [2] *Od Emetgis Iaiadix* [3] *Zacar Od Zamran*
[1] Schiudete i Misteri della vostra Creazione. [2] Siatemi amici.
[1] *Odo Cicle Qaa* [2] *Zorge*
[1] Perché io sono [2] Il servitore del vostro stesso Dio, [3] Il fedele adoratore
[1] *Lap Zirdo* [2] *Noco Mad* [3] *Hoath*
[1] Dell'Altissimo.
[1] *Iaida.*
Fuoco della TERRA.

La Sedicesima Chiave

[1] O Tu della Seconda Fiamma, [2] Casa della Giustizia, [3] Che hai il Tuo
[1] *Ils Viv Ialprt* [2] *Salman Balt* [3] *Ds A*
[1] Principio nella Gloria [2] E conforterai i Giusti, [3] Che cammini sulla
[1] *Cro-Ozdi Busd* [2] *Od Bliorax Balit* [3] *Ds Insi*

[1] Grande sei Tu [2] Nel Dio della Conquista. [3] Muovetevi e mostratevi!
[1] *Drilpa Geh Ils* [2] *Mad Zilodarp* [3] *Zacar Od Zamran*
[1] Schiudete i Misteri [2] Della vostra Creazione. [3] Siatemi amici! [4] Perché
[1] *Odo Cicle* [2] *Qaa* [3] *Zorge* [4] *Lap*
[1] Io sono il servitore [2] Del vostro stesso Dio, [3] Il fedele adoratore
[1] *Zirdo Noco* [2] *Mad* [3] *Hoath*
[1] Dell'Altissimo.
[1] *Iaida.*
Aria del FUOCO.

La Diciassettesima Chiave

[1] O Tu, Terza Fiamma [2] Le cui Ali sono Spini [3] Per suscitare afflizione:
[1] *Ils D Ialpirt* [2] *Soba Vpaah Chis Nanba* [3] *Zixlay Dodseh*
[1] E che hai [2] 7336 [3] Lampade viventi [4] Che ti precedono:
[1] *Od Ds Brint* [2] *TAXS* [3] *Hubardo* [4] *Tastax Ilsi*
[1] Il cui Dio è Ira [2] Nella Collera. [3] Cingiti i lombi [4] E ascolta.
[1] *Soba Mad I Vonpho* [2] *Vnph* [3] *Aldon Dax Il* [4] *Od Toatar.*
[1] Muovetevi e mostratevi. [2] Schiudete i Misteri [3] Della vostra creazione.
[1] *Zacar Od Zamran* [2] *Odo Cicle* [3] *Qaa*
[1] Siatemi amici. [2] Perché io sono [3] Il servitore [4] Dello stesso vostro Dio
[1] *Zorge* [2] *Lap Zirdo* [3] *Noco* [4] *Mad*
[1] Il fedele adoratore [2] Dell'Altissimo.
[1] *Hoath* [2] *Iaida.*
Acqua del FUOCO.

La Diciottesima Chiave

[1] O Tu [2] Possente Luce [3] E Fiamma Ardente [4] Di consolazione che schiudi
[1] *Ils* [2] *Micaolz Olprt* [3] *Od Ialprt* [4] *Bliors Ds Odo*
[1] La Gloria di Dio [2] Al Centro della Terra [3] In cui i [4] 6332
[1] *Busdir Oiad* [2] *Ovoars Caosgo* [3] *Casarmg* [4] *ERAN*
[1] Segreti [2] Della Verità dimorano, [3] Che è chiamato [4] Nel Tuo Regno
[1] *Laiad* [2] *Brints Cafafam* [3] *Ds I Vmd* [4] *Aqlo Adohi*
[1] Gioia [2] E sconfinata. [3] Sii una Finestra di Consolazione per me.
[1] *Moz* [2] *Od Ma-Of-Fas* [3] *Bolp Como Bliort Pambt*
[1] Muovetevi e mostratevi. [2] Schiudete i Misteri [3] Della vostra Creazione.
[1] *Zacar Od Zamran* [2] *Odo Cicle* [3] *Qaa*
[1] Siatemi amici. [2] Perché io sono il servitore [3] Dello stesso vostro Dio
[1] *Zorge* [2] *Lap Zirdo Noco* [3] *Mad*
[1] Il fedele adoratore [2] Dell'Altissimo.
[1] *Hoath* [2] *Iaida.*
Terra del FUOCO.

Queste prime diciotto CHIAMATE sono in realtà diciannove: cioè, sono diciannove negli Ordini Celesti, ma per noi la Prima Tavola non ha CHIAMATA, e non può averla, poiché è quella della DIVINITÀ.

Per noi, quindi, questa ha il numero « 0 », sebbene per essi abbia il numero « 1 » (come il primo Arcano dei Tarocchi ha il numero « 0 »); e perciò quella che per noi è la diciottesima CHIAVE, per loro è la diciannovesima.

Dopo queste prime diciotto, vengono le CHIAMATE o CHIAVI degli ETERI o 30 AETHYR, che sono identiche nella sostanza, sebbene cambi solo il NOME cui appartengono.

1. LIL	11. ICH	21. ASP
2. ARN	12. LOE	22. LIN
3. ZOM	13. ZIM	23. TOR
4. PAZ	14. VTA	24. NIA
5. LIT	15. OXO	25. VTI
6. MAZ	16. LEA	26. DES
7. DEO	17. TAN	27. ZAA
8. ZID	18. ZEN	28. BAG
9. ZIP	19. POP	29. RII
10. ZAX	20. CHR	30. TEX

La Chiamata dei Trenta Aethyr

[1] I Cieli che dimorano [2] Nel Primo Aethyr [3] Sono possenti nelle
[1] *Madriaax Ds Praf* [2] *LIL* [3] *Chis Micaolz*
[1] Parti della Terra [2] Ed eseguono il Giudizio dell'Altissimo!
[1] *Saanir Caosgo* [2] *Od Fisis Labzizras Iaida*
[1] A voi è detto: [2] Ecco la Faccia del vostro Dio, [3] Il Principio della
[1] *Nonca Gohulim* [2] *Micma Adoian Mad* [3] *Iaod*
[1] Consolazione, [2] I cui occhi sono il Fulgore dei Cieli, [3] Che
[1] *Bliorb* [2] *Soba Ooaona Chis Luciftias Piripsol* [3] *Ds*
[1] Fece [2] Voi per il Governo della Terra [3] E la sua indicibile
[1] *Abraassa* [2] *Noncf Netaaib Caosgi* [3] *Od Tilb Adphaht*
[1] Varietà, [2] Dotandovi di un Potere di Comprensione [3] Per disporre tutte
[1] *Damploz* [2] *Tooat Noncf G Micalz Oma* [3] *Lrasd Tol*
[1] Le cose secondo [2] La Provvidenza di Colui [3] Che siede sul Santo Trono:
[1] *Glo Marb* [2] *Yarry* [3] *Idoigo*
[1] E si levò nel Principio dicendo: [2] La Terra
[1] *Od Torzulp Iaodaf Gohol* [2] *Caosga*
[1] Sia governata [2] Dalle sue parti e vi sia [3] Divisione in essa
[1] *Tabaord* [2] *Saanir Od Christeos* [3] *Irpoil Tiolb*
[1] Affinché la sua gloria [2] Sia sempre ebbra [3] E afflitta in se stessa.
[1] *Busdir Tilb* [2] *Noaln Paid Orsba* [3] *Od Dodrmni Zylna.*

[1] Il suo corso ruoti [2] Con i Cieli e come
[1] *Elzap Tilb Parm* [2] *Gi Piripsax Od Ta*
[1] Un'ancella essa li serva. [2] Una stagione ne confonda un'altra
[1] *Qurlst Booapis* [2] *L Nibm Ovcho Symp*
[1] E non vi sia creatura [2] Su di essa o in essa [3] Una ed eguale.
[1] *Od Christeos Ag Toltorn* [2] *Mirc Q Tiobl* [3] *L El*
[1] Tutte le sue membra [2] Siano diverse nelle qualità [3] E vi sia
[1] *Tol Paombd* [2] *Dilzmo As Pian* [3] *Od Christeos*
[1] Non una sola creatura eguale a un'altra. [2] Le creature ragionevoli della Terra, o l'Uomo,
[1] *Ag L Toltorn Parach Asymp* [2] *Cordziz*
[1] Si affliggano e si estirpino l'una con l'altra [2] E
[1] *Dodpal Od Fifalz L Smnad* [2] *Od*
[1] Le loro dimore [2] Dimentichino i loro nomi. [3] L'opera dell'Uomo
[1] *Fargt* [2] *Bams Omaoas* [3] *Conisbra*
[1] E la sua pompa [2] Siano cancellate. [3] I suoi edifici divengano
[1] *Od Avavox* [2] *Tonug* [3] *Orsca Tbl Noasmi*
[1] Caverne [2] Per le bestie dei campi! [3] Confondete la sua comprensione con la
[1] *Tabges* [2] *Levithmong* [3] *Unchi Omp Tibl*
[1] Tenebra [2] Perché [3] Mi pento di aver creato l'Uomo.
[1] *Ors* [2] *Bagle* [3] *Mooah Ol Cordziz.*
[1] Per un poco sia conosciuta [2] E per un poco una sconosciuta. [3] Perché
[1] *L Capimao Ixomaxip* [2] *Od Cacocasb Gosaa* [3] *Baglen*
[1] Essa è il letto d'una meretrice, [2] E la dimora di [3] Colui che è Caduto.
[1] *Pii Tianta A Babalond,* [2] *Od Faorgt* [3] *Teloc Vo-Vim.*
[1] O Voi Cieli, Destatevi! [2] I Cieli Inferiori vi sono sottomessi.
[1] *Madriiax Torzu* [2] *Oadriax Orocha*
[1] Essi vi servano! [2] Governate coloro che governo. [3] Abbattete come
[1] *Aboapri* [2] *Tabaori Priaz Ar Tabas* [3] *Adrpan Cors Ta*
[1] La Caduta. [2] Apportate con quelli che accrescono [3] E distruggete i corrotti.
[1] *Dobix* [2] *Iolcam Priazi Ar Coazior* [3] *Od Quasb Qting.*
[1] In nessun luogo rimanga in un numero. [2] Aggiungete e diminuite finché
[1] *Ripir Paaoxt Sa La Cor* [2] *Vml Od Prdzar Cacrg*
[1] Le Stelle sono numerate.
[1] *Aoiveae Cormpt.*
[1] Levatevi! Muovetevi! [2] Ed apparite davanti [3] Al Patto della Sua Bocca
[1] *Torzu Zacar* [2] *Od Zamran Aspt* [3] *Sibsi Butmona*
[1] Che Egli ha giurato [2] A noi nella Sua Giustizia. [3] Schiudete i Misteri
[1] *Ds Surzas* [2] *Tia Baltan.* [3] *Odo Cicle*
[1] Della vostra Creazione [2] E rendeteci partecipi
[1] *Qaa* [2] *Od Ozozma Plapli*
[3] Della Conoscenza Incontaminata.
[3] *Iadnamad.*

[NOTA: Nel Volume 5 di *Equinox*, Aleister Crowley ha pubblicato una serie di visioni, usando le Chiamate dei Trenta Aethyr per indagare e così accertare la natura di tali Aethyr. - I.R.].

IV. SCACCHI ENOCHIANI O ROSACROCIANI

È una delle suddivisioni del Sistema Angelico delle Tavolette, della quale — è doloroso ammetterlo — si può dire ben poco. Nessuno nell'Ordine, o nel mio Tempio, sembrava saperne qualcosa. È difficile dire se la stessa situazione esista anche negli altri Templi; tuttavia, conversando con certi Adepti, ho ricavato la sensazione che le cose non stessero diversamente. Nessuna informazione di valore pratico, che potesse gettare qualche luce sulla natura e sulla funzione del gioco, veniva fornita al riguardo dai membri dell'Ordine miei conoscenti. Tutto quello che potevo sentire era un elogio sperticato delle sue straordinarie capacità divinatorie, e qualche divertente commento da parte di coloro che chiaramente non ne sapevano nulla, sebbene non mi venissero fornite indicazioni precise circa la procedura. In due o tre occasioni, ho chiesto ad Adepti del Grado ⑦ = ④ di fare una partita con me usando i miei scacchi e le mie scacchiere, ma ognuno di loro ha ricusato educatamente. Inoltre, il fatto che i pezzi dell'Ordine fossero smontati indicava chiaramente che non erano mai stati adoperati, né mai avevano potuto esserlo... come altri aspetti dell'insegnamento dell'Ordine. E i documenti sull'argomento che mi venivano mostrati erano vaghi e chiaramente incompleti, e non fornivano alcuna indicazione circa la vera natura di questo gioco. Senza dubbio, coloro che scrissero i documenti e idearono il sistema, intendevano far sí che l'Adepto applicasse la propria ingegnosità agli accenni relativi al gioco, e ricavasse da quell'ossatura fondamentale, come dalle stesse Tavolette Enochiane, un sistema completo d'iniziazione e una profonda filosofia magica. Quindi, non intendo dire molto a proposito degli scacchi rosacrociani, sebbene si possa affermare che lo studente perspicace intuirà idee di grande importanza e scoprirà una pro-

fondità di significati magici celati sotto il manto di un gioco apparentemente banale.

Tuttavia, lo studente che ha bene appreso le precedenti sezioni del *Libro del Concorso delle Forze* riuscirà senza dubbio a intuire il rapporto esistente tra le profondità delle Tavolette Enochiane e questo gioco di scacchi. Sarà necessario, quale fase preliminare, conoscere alla perfezione le attribuzioni dei Quadrati, in modo da saper costruire istantaneamente ogni piramide, anche con l'immaginazione. Voglio dire che, quando si gioca una partita a scacchi, i movimenti di un pezzo da un quadrato all'altro devono offrire motivo di pensiero, perché i quadrati delle scacchiere, come quelli delle Tavolette, possono venire formati come Piramidi. Inoltre, una certa esperienza nell'impiego delle Piramidi nella Visione dello Spirito sarà indispensabile prima di poter acquisire una vera comprensione degli Scacchi Enochiani.

In questo gioco, i pezzi sono figure di Dei egizi, e le scacchiere sono un adattamento delle Tavolette Enochiane. La Tavoletta dell'Unione, tuttavia, non viene usata. Le Tavolette sono riprodotte come scacchiere, senza la Grande Croce Centrale, la Croce Sephirotica e i Quadrati Kerubici sopra la Croce del Calvario in ognuno degli Angoli Minori. Restano quindi soltanto i Quadrati Servienti dei Quattro Angoli Minori, sedici, che ci danno sessantaquattro quadrati per scacchiera, il numero delle caselle delle scacchiere normali.

Uno dei documenti scritti dal Grandemente Onorato *Frater* N.O.M. ci dà una breve storia degli scacchi, derivati dall'indiano Chaturanga, dal persiano Shatranji e dagli Scacchi arabi. Ma poiché contiene ben poco che abbia qualche utilità pratica, ho ritenuto piú opportuno non includerlo.

Qualche parola sulla natura delle Scacchiere. Le Scacchiere consistono della parte esclusivamente elementale di ogni Tavoletta. Nella struttura simbolica della Scacchiera nulla suggerisce l'azione dello Spirito nei suoi vari aspetti attraverso gli Elementi. L'azione dello Spirito e le sue potenze, tuttavia, non sono indicate dai quadrati, bensí dai pezzi e dal loro movimento sulla scacchiera.

Per avere valore magico, la Scacchiera deve essere una sorta di Talismano o Tavoletta Lampeggiante. Deve essere quindi completamente dipinta, e deve mostrare tutti i triangoli delle Piramidi nel modo piú vivace e lampeggiante possibile. I piccoli quadrati piatti alla sommità delle Piramidi, indicanti il trono della Forma Divina, non sono necessari in queste scacchiere. I triangoli sono completi, e la risultante forma piramidale non è tronca. I quattro Angoli di ogni Tavoletta, quindi, spiccheranno vivacemente, poiché il colore elementale del quarto mostrerà la sua natura, anche se i triangoli gialli, azzurri, neri e rossi saranno accostati. Quando è completamente dipinta, la Scacchiera è impressionante quanto una Tavoletta Lampeggiante. Lo studente si accorgerà di aver fatto bene il suo lavoro quando agli angoli dei quadrati appariranno lampi bianchi. È molto importante, perché lo scopo di una Tavoletta Lampeggiante consiste nell'attrarre un appropriato tipo di forza. E se queste scacchiere sono fatte come Tavolette Lampeggianti, attrarranno la forza automaticamente e la loro utilizzazione diventerà piú significativa. In breve, ogni quadrato è il nome e l'indirizzo simbolico di una diversa Forza Angelica. I quadrati lampeggianti attrarranno l'inizio dell'azione di quel tipo di Potere Angelico, e il movimento delle Forze Divine sui quadrati potrà produrre lampi ancor piú luminosi e indicherà l'azione delle forze divine. Dopo questi accenni, lascio allo studente il compito di scoprire da solo il resto.

Vi saranno dunque quattro diverse Scacchiere. Ognuna di esse rappresenta uno dei Quattro Quadrangoli o Torri di Guardia degli Elementi, e i Nomi Angelici su queste ultime saranno sottintesi nelle Scacchiere, anche se su di esse non sono dipinti lettere o Nomi. L'uso dell'una o dell'altra Scacchiera dipende dagli scopi particolari, e le attribuzioni degli Elementi quali diversi schemi di Divinazione determineranno quale delle quattro Scacchiere dovrà venire usata in ogni data occasione. Nei Tarocchi, l'Elemento dell'Aria, il seme di Spade, indica Malattia e Angoscia e Infelicità, generalmente. Perciò, negli Scacchi Enochiani, per divinare su interrogazioni riguardanti affanni o infelicità, si deve impiegare la Scacchiera dell'Aria. La Scacchiera del Fuoco rappresenta il seme di Bastoni dei Tarocchi, che simboleggia rapidità, energia, attività. La Scacchiera dell'Acqua si riferisce al seme di Coppe dei Tarocchi, quindi al piacere, alla felicità, ai divertimenti e al matrimonio. La Scacchiera della Terra si riferirà a tutte le questioni materiali, denaro, lavoro, impiego, professione e cosí via.

Le Quattro Scacchiere del Gioco Rosacrociano, per quanto diverse, concordano tuttavia in certi particolari. In ogni Scacchiera, è piú pratico parlare della disposizione degli Angoli Minori come Fila Superiore e Inferiore: Aria e Acqua formano la Fila Superiore, Terra e Fuoco quella Inferiore.

È evidente che le colonne di una Fila sono continue a quelle di altre; e in questa continuità si osserva una certa regola. Ogni colonna di otto quadrati iniziante nella Fila Superiore è continuata in basso da una colonna dell'Elemento opposto.

Quindi le colonne del Fuoco, in basso, stanno invariabilmente sulle colonne dell'Acqua; quelle dell'Acqua su quelle del Fuoco; quelle dell'Aria su quelle della Terra; e quelle della Terra su quelle dell'Aria.

Si può osservare una diversa disposizione delle File orizzontali di Quadrati, e c'è una differenza nelle Tavolette Superiori e Inferiori.

Nelle Tavolette Superiori la Fila Kerubica di quadrati è continua alla Fila Elementale; e quella dei Segni Cardinali è continua a quella dei Segni Comuni, mentre nelle Tavolette Inferiori della Terra e del Fuoco le varie File, Kerubiche, Cardinali, ecc., sono continue attraverso la Scacchiera.

I pezzi impiegati sono, come si è detto in precedenza, figure di Dei egizi. Una serie completa di pezzi conta venti pezzi nobili e sedici pedoni. (Si osservi la possibile relazione fra i trentasei pezzi e i trentasei decani dei Tarocchi). La partita viene giocata da quattro giocatori, rappresentanti i Quattro Angoli Minori della Scacchiera: quindi ogni gioca-

tore ha cinque pezzi e quattro pedoni. I cinque pezzi rappresentano l'azione dello Spirito e dei Quattro Sovrani Elementali, le cinque punte del Pentagramma, le cinque lettere di YHShVH, e l'Asso e i Quattro Onori dei Tarocchi. I pedoni sono i loro servitori o vicegerenti. A stretto rigore, ognuno dei venti pezzi principali rappresenta una diversa Forma Divina, cosí:

Fuoco

Re — Kneph
Cavallo — Ra
Regina — Sati-Ashtoreth
Alfiere — Toum
Torre — Anouke

Aria

Re — Socharis
Cavallo — Seb
Regina — Knousous Pekht
Alfiere — Shu Zoan
Torre — Tharpeshet

Acqua

Re — Ptah
Cavallo — Sebek
Regina — Thouerist
Alfiere — Hapimon
Torre — Shooeu-tha-ist

Terra

Re — Osiride
Cavallo — Horus
Regina — Iside
Alfiere — Aroueris
Torre — Nephthys

Questo, tuttavia, tende a causare confusione, e crea in pratica un gioco troppo complesso. Si potrà constatare che sono sufficienti quattro serie delle stesse cinque forme divine. Vi sono soltanto cinque forme divine principali, poiché le altre sono varianti o aspetti diversi degli stessi tipi, e cioè:

Osiride, con pastorale, sferza, scettro della Fenice. È rappresentato seduto su un trono, silenzioso e immobile. È il *Re* e rappresenta lo Spirito, l'azione della Grande Croce nelle Tavolette. Corrisponde all'Asso dei Tarocchi, la forza radicale di ogni elemento.

Horus, un Dio con la testa di falco, la corona doppia, ritto, nell'atto di avanzare. È il *Cavallo* degli Scacchi Enochiani e rappresenta l'azione della Croce Sephirotica a Dieci Quadrati nell'Angolo del Fuoco di ogni Tavoletta o Scacchiera, e corrisponde al Re dei Tarocchi, la figura a cavallo.

Iside, una Dea in trono, con un Trono montato sopra l'acconciatura ad ali d'avvoltoio. Negli Scacchi Rosacrociani, Iside è la *Regina*, e rappresenta l'azione della Croce Sephirotica nell'Angolo dell'Acqua di ogni Tavoletta. Corrisponde alla Regina dei Tarocchi, che è effigiata su un trono.

Aroueris, un Dio di forma umana, con la corona doppia. È l'*Alfiere* degli scacchi, e la sua figura è in piedi, per indicare la sua azione rapida. Rappresenta l'azione della Croce Sephirotica nell'Angolo dell'Aria di ogni Tavoletta, e corrisponde al Principe dei Tarocchi, la figura su un carro.

Nephthys, una Dea con un Altare e una Mezzaluna sull'acconciatura a forma d'avvoltoio. È la *Torre* degli scacchi. Questo pezzo è sempre un poco piú grande degli altri, ed è racchiuso in una struttura rettangolare, entro la quale la Dea è in trono. Rappresenta l'azione della Croce Sephirotica dell'Angolo della Terra di ogni Tavoletta, e corrisponde alla Principessa o Fante dei Tarocchi, la figura d'Amazzone.

Queste sono le cinque figure principali usate per ognuno dei quattro angoli della scacchiera. Si deve introdurre qualche differenza della parte anteriore del pezzo per indicare il suo angolo della Scacchiera: a questo scopo possono bastare alcune bande colorate. Inoltre, la parte posteriore del pezzo — perché è consuetudine usare pezzi piatti, non torniti come quelli degli scacchi tradizionali — deve essere dipinta del colore appropriato all'elemento che rappresenta, in modo da

evitare confusione. Perciò il dorso del Re, forma di Osiride, deve essere dipinto di bianco per rappresentare lo Spirito, e questa regola vale per tutti i quattro Re dei quattro Angoli. Il Cavallo, Horus, deve essere colorato di rosso. La Regina, Iside, deve essere azzurra; l'Alfiere, Aroueris, giallo, e la Torre, Nephthys, deve essere nera e collocata in una grande cornice. Ogni pezzo deve essere alto all'incirca 7-8 centimetri.

Per praticità, i pezzi vanno montati su basi quadrate di legno, e le basi vanno dipinte in colori differenti. Il posto dei pezzi sulla scacchiera si riconosce grazie alle basi. Per esempio, vi sono quattro serie di pezzi da disporre ai quattro angoli della Scacchiera. Ogni pezzo è piú o meno identico ai pezzi corrispondenti negli altri tre angoli. I pezzi collocati nel quarto dell'Aria, perciò, saranno montati su basi gialle. Quelli del quarto dell'Acqua avranno basi azzurre. Quelli dell'angolo della Terra avranno basi nere, e quelli dell'angolo del Fuoco avranno invece basi rosse. Perciò, come nelle Quattro Tavolette Angeliche, si ha una minuta suddivisione dei sub-elementi della Tavoletta. Vi sarà un pezzo Osiride, un Re con il dorso bianco su una base gialla, indicante che è il Re appartenente all'Angolo dell'Aria. Rappresenta il sub-elemento dello Spirito dell'Aria, la fase piú spirituale e sottile di quell'elemento, l'Asso di Spade dei Tarocchi. Un Re con la base azzurra indica l'appartenenza all'Angolo dell'Acqua. Una Regina, una figura di Iside con il dorso azzurro, posta su una base rossa, mostra che è la Regina dell'Angolo del Fuoco, rappresentante l'Aspetto d'Acqua del sub-elemento Fuoco di ogni Tavoletta. Un Alfiere, con il dorso giallo, montato su una base nera, mostra di appartenere all'Angolo della Terra, mentre un Alfiere con la base gialla rappresenta l'Angolo dell'Aria, e quindi corrisponde al Principe di Spade dei Tarocchi. E cosí via.

A parte un paio di eccezioni di poco conto, i pezzi si muovono esattamente come i corrispondenti pezzi degli scacchi. Qui la Regina non ha piena libertà sulla scacchiera che ha normalmente, e non è il pezzo piú potente. Qui può muoversi soltanto al terzo quadrato: può farlo in ogni direzione, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente, ma soltanto tre quadrati alla volta. Può scavalcare i quadrati intermedi, e prendere i pezzi sul terzo quadrato. L'altra eccezione è che non è permesso l'Arroccamento.

Negli Scacchi Enochiani, i Pedoni rappresentano le Forme Divine dei quattro Figli di Horus, gli Dei Canopici. Le loro attribuzioni sono le seguenti:

Fuoco. Kabexnuv, a forma di mummia, con testa di falco: è il pedone di Cavallo.

Acqua. Tmoumathph, a forma di mummia, con testa di cane: è il pedone di Regina.

Aria. Ahephi, a forma di mummia, con testa di scimmia: è il pedone di Alfiere.

Terra. Ameshet, a forma di mummia, con testa umana: è il pedone di Torre.

Anche per i pedoni vale la stessa regola di colorazione degli altri pezzi. I dorsi devono essere dipinti nel colore del pezzo che essi servono. Perciò il dorso del pedone di Cavallo sarà dipinto del colore del Cavallo, rosso. La base sarà colorata secondo l'Angolo Minore in cui va collocato. Perciò, in ciascuno dei Quattro Angoli, ci saranno quattro pedoni, su basi del colore del sub-elemento. L'Angolo dell'Aria, per esempio, avrà quattro pedoni montati su basi gialle. Questi pedoni avranno dorsi in quattro colori diversi, per indicare i pezzi, e quindi gli Elementi, che essi rappresentano e servono.

Il pedone si muove di un solo quadrato alla volta, e non di due per la mossa iniziale come negli scacchi moderni. Qui non vale la regola della presa *en passant*, benché sia valida invece la regola della presa con il pedone in diagonale, a destra o a sinistra.

Si noterà che il Re non ha pedone. Poiché è Osiride, gli altri quattro pezzi e i loro pedoni sono i suoi servitori personali e vice-gerenti. Il suo posto sulla scacchiera è *sempre* all'angolo dell'Angolo Minore, dove, nelle Tavolette Angeliche, sarebbero collocate le corrispondenti lettere del Tetragrammaton. Perciò, ai quattro angoli della scacchiera si tro-

vano i Quattro Re. Identici sotto ogni aspetto, sono tuttavia distinti dal colore delle basi, che è il colore dell'Angolo in cui regnano. Si può apportare qualche variante nella posa del Dio. Per esempio, il Re del Fuoco può essere rappresentato in piedi, il Re dell'Acqua seduto, e cosí via. Si osservi che nei quadrati d'angolo si trovano sempre due pezzi: il Re e il pezzo corrispondente alla Lettera dell'Angolo occupano lo stesso quadrato.

Un pezzo o un pedone che minaccia, che dà scacco al quadrato d'angolo, dà anche scacco al Re, oltre che al pezzo che può trovarsi su quel quadrato.

Nel disporre i pezzi per la partita, viene applicata la regola del Tetragrammaton per il Quadrato Kerubico delle Tavolette Angeliche. Cioè, l'ordine in cui le lettere del Nome YHVH sono collocate nei quadrati piú in alto dei Quadrati Servienti di ogni Angolo Minore, riflessi dai Quadrati Kerubici in alto, governa anche la collocazione dei pezzi. L'Alfiere verrà collocato sul Quadrato di Vau, la Regina sul Quadrato di Heh, la Torre sul Quadrato della Heh finale, ecc. Lo studente che ha perfettamente assimilato i princípi delle attribuzioni delle Tavolette Enochiane troverà tutto questo perfettamente chiaro, e non incontrerà alcuna difficoltà.

Circa la regola di disporre i pezzi sulla scacchiera seguendo la disposizione del primo giocatore, i cui pezzi sono disposti secondo l'ordine dei Kerub, si noti che le altre tre serie di pezzi vengono disposte su tutte le scacchiere esattamente nello stesso ordine, indipendentemente dall'ordine dei Kerub nel loro Angolo. Cioè, se il primo giocatore sceglie la Terra dell'Acqua, i suoi pezzi verranno disposti cosí: Re e Torre nel quadrato d'angolo, poi Cavallo, Regina e Alfiere. Le altre tre serie di Aria, Acqua e Fuoco, sulla scacchiera, vengono disposte esattamente nello stesso ordine, orizzontalmente o verticalmente a seconda dei casi.

Ne consegue che possono risultare sedici diverse possibili disposizioni dei pezzi. Cioè, poiché vi sono quattro file kerubiche su ogni scacchiera, e vi sono quattro diverse scacchiere, i pezzi possono essere disposti in sedici modi diversi. La

ragione per ogni particolare disposizione — se lo scopo di una partita è la divinazione — deve dipendere dalla comprensione sintetica dell'insegnamento dell'Ordine da parte del primo giocatore. Ricordi che vi sono sedici figure geomantiche, ognuna con uno speciale e specifico valore divinatorio. Si deve rammentare che queste Figure Geomantiche sono, ciascuna, sotto l'influenza di un genio zodiacale e di un signore planetario. Non solo, ma ognuna è attribuita a una lettera ebraica, e quindi a un corrispondente Trionfo dei Tarocchi, con la sua attribuzione a un segno e a una costellazione nei cieli, con tutte le concezioni gerarchiche che questo comporta. Perciò una partita riassume l'intera filosofia della Magia.

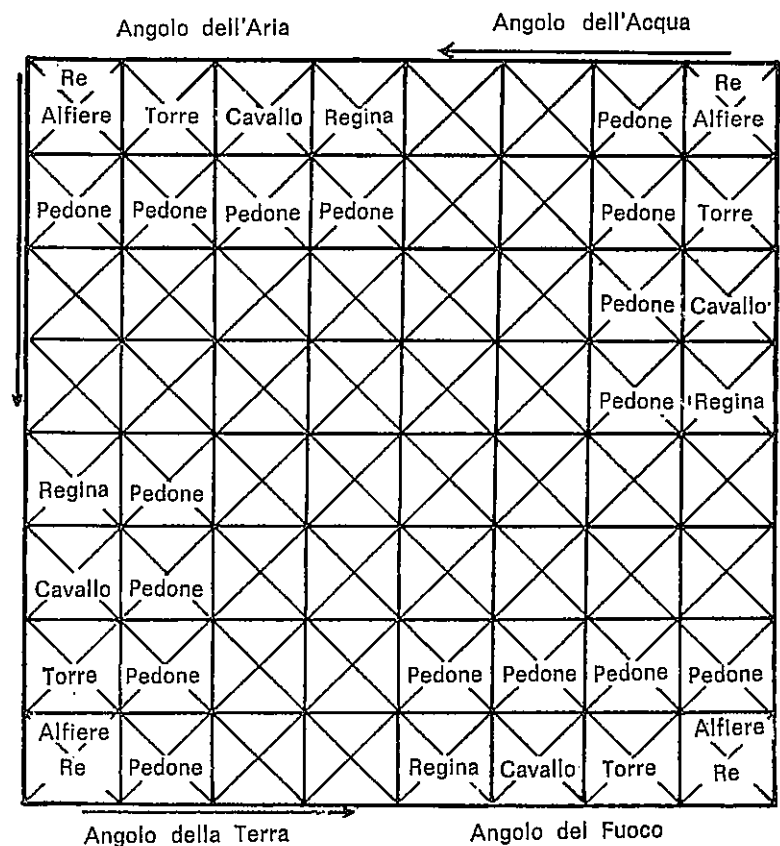
Il primo giocatore deve essere guidato nella selezione della scacchiera non soltanto dalla scelta dell'Elemento, come è stato detto in precedenza, ma da uno dei sedici significati radicali della Geomanzia. Infatti, ognuna di queste sedici figure può essere applicata ai sedici Angoli Minori delle Tavolette e delle Scacchiere Enochiane. Perciò ogni angolo rientra sotto l'azione di un signore e genio geomantico, e sotto il dominio di quella parte dei cieli stellati corrispondente al suo Trionfo dei Tarocchi. Il metodo per attribuire le figure agli Angoli è identico al procedimento descritto per i quadrati delle colonne e delle file degli Angoli Minori. Quindi l'Angolo Minore dell'Aria della Scacchiera dell'Aria è Aria Mobile (o dell'Aria), riferito al Segno Zodiacale *Gemini*, e quindi alla figura geomantica di *Albus*, che è una figura mercuriale sotto la presidenza di Taphathartharath. E l'Angolo dell'Acqua della Tavoletta dell'Aria sarà dell'Aria Kerubica o Fissa (dell'Acqua), cioè il Segno *Aquarius*, e la figura geomantica di *Tristitia*, attribuita anch'essa a Saturno e sotto la presidenza di Zazel. L'Angolo della Terra della Tavoletta dell'Aria è dell'Aria Elementale, riferita alla figura geomantica di *Fortuna Minor*, una figura solare o di *Leo*, governata da Sorath. L'Angolo del Fuoco è l'Aria Cardinale, il segno zodiacale di *Libra*, e la figura geomantica è *Puella*, con natura venusiana, governata da Kedemel.

Lo stesso principio vale per l'assegnazione delle figure geomantiche alle altre Tavolette e agli altri Angoli. Il valore magico e divinatorio delle figure geomantiche deve quindi decidere la scelta delle Scacchiere e delle collocazioni negli Angoli Minori.

I pezzi gialli e rossi sono collocati in modo da avanzare all'attacco rispettivamente dei neri e degli azzurri, per *colonne*; mentre i neri e gli azzurri avanzano per *file*. Cioè, gli Attivi sono forze verticali, mentre i Passivi operano orizzon-

Angolo dell'Aria — Angolo dell'Acqua

Re / Alfiere	Torre	Cavallo	Regina			Pedone	Re / Alfiere
Pedone	Pedone	Pedone	Pedone			Pedone	Torre
						Pedone	Cavallo
						Pedone	Regina
Regina	Pedone						
Cavallo	Pedone						
Torre	Pedone			Pedone	Pedone	Pedone	Pedone
Alfiere / Re	Pedone			Regina	Cavallo	Torre	Alfiere / Re

Angolo della Terra — Angolo del Fuoco

COLLOCAZIONE DEI PEZZI ENOCHIANI
SEGUENDO L'ANGOLO DELL'ARIA DELLA TAVOLETTA DEL FUOCO
(Le frecce indicano la direzione del gioco)

talmente, mostrando la Croce della Vita, corrispondente alle forze degli Onori e dei Trionfi Zodiacali dei Tarocchi.

I quadrati centrali della scacchiera contengono i 16 segni assegnati a ognuno degli Angoli Minori. È solo da questi 16 quadrati che i pezzi — eccettuati la Torre e il Re — sviluppano la loro piena influenza o forza difensiva.

Le Scacchiere dell'Acqua e dell'Aria sono l'una la controparte dell'altra, per quanto riguarda la disposizione dei segni, ecc. sui quadrati. Lo stesso vale per le Scacchiere della Terra e del Fuoco. Ogni Scacchiera ha le sue file, superiori e inferiori dell'elemento passivo o femminile; e le sue due file centrali sono dell'elemento attivo o maschile.

La differenza piú spiccata tra le Scacchiere dell'Aria e dell'Acqua, e della Terra e del Fuoco, sta nel fatto che nel primo caso, le file sono spezzate, mentre nel secondo sono non soltanto continue attraverso ogni scacchiera, ma sono continue attraverso entrambe le scacchiere, quando sono *in situ*. A questo si deve il maggior equilibrio osservato nel gioco dei pezzi nelle scacchiere inferiori.

I. Regardie

V. RITUALE UFFICIALE

L'applicazione dell'azione delle immagini mobili (rappresentanti il movimento degli Angeli Sovrani sui Quadrati Servienti) è chiamata Gioco degli Scacchi delle Tavolette.

del G.O. *Frater* D.D.C.F.

Il Re degli Scacchi e l'Asso dei Tarocchi. Questo pezzo si muove di un quadrato in ogni direzione, e corrisponde all'azione dello Spirito. Dovunque vada, incomincia ed inizia una corrente nuova, perciò è rappresentato dal movimento di *un* solo quadrato in *qualunque* direzione, e dalla sosta a tal fine prima di muovere in avanti. Quindi la sua azione non è affrettata, ma rappresenta un movimento equilibrato. Eppure nel suo inizio d'azione egli è dapprima una forza muta, come se fosse insediato sopra l'acqua; come alla fine della sua azione egli è una vita manifestata e in trono sopra la terra. E qui vi è un mistero del Signore Aeshoori (Osiride), quando è in trono tra Iside e Nephthys, rappresentanti cosí l'inizio e la fine dell'azione di Colui in cui non vi è né fine né inizio, ma piuttosto occultamento e poi manifestazione. Qui vi è un grande mistero della vita, perché i Suoi Troni non sono nei due elementi attivi, in quanto questi ultimi sono il suo cavallo e il suo carro di transizione nel passaggio dall'occultamento alla manifestazione. Questo pezzo, poi, simboleggia l'azione delle potenze delle croci sui Quadrati Servienti.

Il Cavallo degli Scacchi, il Re dei Tarocchi. Il movimento di questo pezzo è di tre quadrati ad angolo, in qualunque direzione (come negli scacchi normali) e rappresenta l'azione balzante della fiamma. Per questo, inoltre, non viene arrestato nel suo corso da un pezzo su un quadrato interposto,

come il Fuoco, afferrando la materia, la rende rapidamente trasparente. Questo pezzo rappresenta l'azione del Fuoco quale Rivelatore della Forza dello Spirito, come Hoor è il vendicatore di Aeshoori. È una forza potente e terribile, il Re nelle operazioni elementali.

Perciò schiude le porte chiuse della materia e rivela il tesoro nascosto. Per questo tutta la vita ha origine in un Fuoco Celeste. E il numero dei quadrati coperti dalla mossa del Cavallo in mezzo alla scacchiera (contando dal Quadrato in cui sta, ma non includendolo) è 16 quadrati, 8 dei quali sono minacciati e 8 scavalcati.

La Regina degli Scacchi, la Regina dei Tarocchi. Il movimento di questo pezzo è al terzo quadrato (calcolando come primo il quadrato su cui si trova), diagonalmente, perpendicolarmente od orizzontalmente. In tal modo anch'essa copre 16 quadrati su un quadrato di 25 quadrati, di cui 8 sono minacciati, e 8 scavalcati. Ma essa *non* minaccia un pezzo sul quadrato interposto alla sua mossa. E il suo movimento è come quello delle onde del mare e (come il Cavallo) non viene ostacolata nel movimento da un pezzo su un quadrato interposto. Questo pezzo rappresenta l'azione ondulante dell'acqua e del mare, ed è ascritto alla Grande Dea Iside, Colei che Alimenta la Vita.

L'Alfiere degli Scacchi, il Principe dei Tarocchi. Il movimento di questo pezzo è di *qualunque* numero di quadrati, diagonalmente, in qualunque direzione, fino ai limiti della Tavoletta. Rappresenta il vento veloce, ed è attribuito al Dio Aroueris. Viene arrestato da qualunque pezzo che incontra sulla sua strada, come il vento viene arrestato da una barriera materiale. Rappresenta il veloce veicolo dello Spirito.

La Torre degli Scacchi, la Principessa o Fante dei Tarocchi. Il movimento di questo pezzo rappresenta la forza ponderosa e formidabile della Terra, e si sposta su *qualunque* numero di quadrati in direzione perpendicolare od orizzontale (non diagonale) fino ai limiti della scacchiera.

È attribuita alla Dea Nephthys. Rappresenta l'azione compiuta dello Spirito nella materia. Perciò il suo movimento è

squadrato, e anch'essa è arrestata dai pezzi interposti, tuttavia è potente per la lunghezza e la larghezza del suo raggio d'azione.

I Pedoni. I quattro pedoni rappresentano certe forze prodotte dalla congiunzione dello Spirito con ciascuno dei quattro elementi separatamente, e sono rispettivamente attribuiti ad Ameshet, Ahephi, Tmoumathph e Kabexnuv, che stanno al cospetto di Aeshoori. E il loro movimento è di un solo quadrato in avanti, perpendicolarmente, e minacciano un quadrato in avanti diagonalmente, formando cosí il simbolo del Triangolo, perché ognuno di essi rappresenta una mescolanza di tre elementi sotto la presidenza dello Spirito. Perciò ognuno è il servitore del Dio o della Dea davanti al quale si trova. Eppure essi hanno, in un certo senso, un'azione eguale, anche se i loro Signori sono diversi. Ognuno è il servitore del Dio o della Dea il cui elemento è espresso nel suo simbolo, senza il suo contrario.

In ogni serie di tre elementi, presi insieme, due devono essere contrari. Quindi, per esempio, Ameshet, che rappresenta Acqua, Fuoco e Terra, è il servitore di Nephthys, il cui Elemento Terra è espresso nella sua attribuzione senza l'elemento contrario dell'Aria.

Ahephi, che rappresenta Aria, Fuoco ed Acqua, è il servitore di Aroueris, il cui Elemento è l'Aria.

Tmoumathph, che rappresenta Acqua, Aria e Terra, è il servitore di Iside, il cui Elemento è l'Acqua.

Kabexnuv, che rappresenta Fuoco, Aria e Terra, è il servitore di Horus, il cui Elemento è il Fuoco.

Una delle regole riguardanti i pedoni, nel gioco, è che se uno di essi raggiunge l'8° quadrato della sua colonna, può essere scambiato con il pezzo di cui è vice-gerente. Cioè, come negli scacchi comuni, un pedone che raggiunge l'ottava casella può essere scambiato con qualunque pezzo desideri il giocatore; ma negli Scacchi Enochiani lo scambio è limitato dalle attribuzioni elementali dei pezzi. Quindi, se vi è un Ahephi, pedone e servitore di Aroueris, che sopravvive alla battaglia dell'intera partita e giunge all'estremità opposta della scacchiera, deve essere cambiato con un Alfiere, anche se l'Alfiere non è stato preso e si trova ancora sulla scacchiera. Lo stesso vale per gli altri.

L'apertura della partita a scacchi è conosciuta sotto il titolo tecnico di « Risveglio delle Dimore ». Come si è già detto, alla partita prendono parte quattro giocatori, ognuno dei quali manovra i pezzi in ciascuno dei quattro angoli, giocando a turno. Se la partita viene usata a scopo di divinazione, il primo giocatore deve essere l'interrogante, colui che pone la domanda, oppure la persona che rappresenta la materia sulla quale vengono richieste informazioni. Il primo giocatore sceglie l'angolo della scacchiera da cui giocherà, tenendo presenti le qualità divinatorie degli elementi, trattate nei documenti sulla Geomanzia e sui Tarocchi.

La principale differenza tra gli Scacchi Enochiani e il gioco moderno sta nel fatto che nei primi, quando vengono usati a scopi divinatori, le mosse vengono decise dal lancio di un dado. Secondo il numero rivelato dal dado, deve essere mosso un certo pezzo, perché i numeri sono attribuiti ai pezzi. I dettagli pratici della mossa — cioè a destra o a sinistra, indietro o avanti, presa di un pezzo avversario o avanzata — sono lasciati ovviamente all'ingegno personale e alla mente divinatrice del giocatore. Il dado serve solo a determinare specificamente che deve essere mosso il tale o il tal altro pezzo.

Il Primo Giocatore, il possessore del pezzo di Ptah, gioca per primo, e la sua prima mossa deve essere decisa mediante il lancio del dado per indicare quale pezzo o pedone deve muovere per primo. Ogni giocatore segue a turno, in senso orario, cioè intorno alla scacchiera secondo il movimento del Sole, a partire dal primo giocatore. Prima muove il primo giocatore, e se i suoi pezzi sono Aria, segue l'Acqua, poi il Fuoco, quindi la Terra, e poi di nuovo l'Aria, cui è spettata la prima mossa.

Le attribuzioni dei numeri del dado ai pezzi enochiani sono le seguenti:

Se il giocatore fa:

1. Muove il Re o un qualunque Pedone.
2. Muove il Cavallo.
3. Muove l'Alfiere.
4. Muove la Regina.
5. Muove la Torre.
6. Muove un Pedone.

Alla prima mossa del gioco, se il dado dà 1, chiaramente non può riferirsi al Re, perché questo pezzo non può muoversi fino a quando tutti i pedoni non vengono rimossi davanti a lui. In tal caso, sarebbe necessario muovere un pedone.

La ragione dell'attribuzione dei numeri del dado ai pezzi degli scacchi è molto semplice. La spiegazione va ricercata nei numeri e nei poteri dei quadrati nelle Croci Sephirotiche. Nella Croce di Dieci Quadrati *Kether*, la Corona, è il primo quadrato, che è una giusta attribuzione al Re, il quale è Osiride, lo Spirito, il Numero 1. Il Numero 2 sulla Croce è *Chokmah*, la Yod del Tetragrammaton, Abba, e perciò è appropriato il Cavallo. 3 è *Binah*, cui si riferisce, nelle attribuzioni enochiane, la Grande Sacerdotessa dei Tarocchi. La mitra della Grande Sacerdotessa determina la scelta dell'Alfiere (che nella lingua inglese è chiamato *Bishop*, Vescovo). 4 è *Chesed*, cui è attribuito il Trionfo dei Tarocchi chiamato l'*Imperatrice*, che è la Regina degli Scacchi. E 5 è la Torre, riferita a *Geburah*, e alla carta dei Tarocchi, la *Torre colpita dalla folgore*. Il numero 6 si riferisce al movimento di ogni pedone, un quadrato.

Non sempre è necessario giocare in quattro. Possono giocare due persone, ognuna delle quali manovra due Angoli Minori e due serie di pezzi. Fuoco e Acqua vengono opposti ad Acqua e Terra. Se si fa questo, allora le due serie dei pezzi elementali di ogni giocatore devono essere considerate in pratica come una sola unità. Vale a dire, se il primo giocatore, i cui pezzi sono Fuoco ed Aria alleati, dà scacco al Re della Terra, il secondo giocatore non deve continuare le mosse

dei pezzi dell'Acqua, che sono suoi alleati, fino a quando ha sottratto il Re della Terra allo scacco ricorrendo ad una qualunque delle abituali tecniche degli scacchi. Il lettore che conosce e comprende le normali manovre degli scacchi, saprà che cosa ci si aspetta da lui nel corso della partita.

Quando ricorre il cosiddetto « stallo », cioè quando un giocatore non ha un pezzo o un pedone che possa muoversi senza causare scacco (il Re, cioè, non è sotto scacco, ma non può muoversi senza mettersi in scacco), il risultato è che il giocatore il cui Re è colpito perde il turno fino a quando lo « stallo » è eliminato.

Ai fini di divinazione veniva impiegato un altro pezzo, chiamato Ptah. Qualunque libro che parli degli Dei egizi ne descriverà la forma. Si deve farne la figura, che sulla scacchiera rappresenterà la domanda o l'argomento della divinazione. L'impiego di questo pezzo è semplice. Non ha nessun potere, e non viene effettivamente usato nel gioco. Viene usato soltanto dal primo giocatore, il quale lo colloca su un qualunque quadrato nell'Angolo Minore da cui incomincia la partita. Qualunque quadrato, cioè, tranne quello dove sta il Re all'inizio. Il Re deve raggiungere, nel corso della partita, il quadrato su cui si trova Ptah, e deve restarci indisturbato per una partita, senza muoversi e senza subire scacco. La conoscenza della natura delle Piramidi, con la loro composizione elementale, e una certa conoscenza delle Forze Angeliche rappresentate da quei quadrati e da quelle Piramidi, indurranno il giocatore a decidere il quadrato su cui collocare Ptah. Se la domanda della Divinazione riguarda l'Angolo Minore del Fuoco dell'Elemento Terra, una domanda relativa a *Capricornus* e alla figura *Carcer* governata da Zazel, allora Ptah verrà collocato probabilmente su un quadrato dell'Angolo che ha la natura della Terra Cardinale, rappresentante il tipo Yod della Terra, oppure sul Fuoco Elementale, che è il tipo Heh (finale) del Fuoco. Lo studente si lasci guidare dal suo ingegno.

Note sulle scacchiere e sul gioco in generale

In tutte le Tavolette, ogni Angolo Minore ha una linea diagonale di quattro quadrati, partendo dal suo primo quadrato; essi sono assegnati rispettivamente ad *Aries, Gemini, Scorpio* e Terra. Da questi quattro quadrati, gli Alfieri possono muoversi di un quadrato passando in un quadrato di *Libra, Sagittarius, Taurus* o Acqua, che completano la serie di quadrati in quell'Angolo Minore in cui può muoversi un Alfiere. Chiamiamolo il Sistema di *Aries* dei quadrati diagonali.

Questa diagonale è attraversata da un'altra che, nella Scacchiera dell'Aria e dell'Acqua, è composta da Quadrati di *Cancer, Leo, Virgo* e Aria, aventi come sussidiari i quadrati di *Aquarius, Pisces, Capricornus* e Fuoco. Nelle Scacchiere della Terra e del Fuoco la seconda serie di quattro quadrati forma la diagonale, e i primi quattro sono i sussidiari. Chiamiamola Serie di *Cancer*.

Se ora esaminiamo le Scacchiere, possiamo vedere che il Sistema di *Aries* di ogni Angolo Minore è congiunto diagonalmente al Sistema di *Aries* degli altri tre Angoli Minori; e che anche il Sistema di *Cancer* è similmente congiunto a ogni altro Sistema di *Cancer*. Perciò abbiamo due sistemi di quadrati, e cioè *Aries* e *Cancer*; ognuno di essi contiene quattro quadrati assegnati a ciascuno dei Segni che contiene. Questo ricorda i sistemi delle caselle bianche e nere della scacchiera normale; ed è come se venisse assegnato il Bianco ad *Aries* e il Nero a *Cancer*.

Quando s'incomincia una partita, si osservi a quale sistema appartiene il quadrato di Ptah. Perché, se è un quadrato del sistema di *Aries*, l'attacco delle Regine avversarie è insignificante, mentre è forte quello degli Alfieri. In tal caso, il numero dei pezzi è 6: 2 Alfieri, 2 Cavalli e 2 Torri. Cioè, in questo caso l'attacco dell'Aria è forte, e quello dell'Acqua è debole.

Se Ptah è in un quadrato del Sistema di *Cancer*, una Regina avversaria attacca direttamente il quadrato, ma gli Alfieri non l'attaccano. In tal caso, il numero dei pezzi attaccanti è 5: una Regina, 2 Cavalli e 2 Torri. Cioè, in questo caso l'attacco dell'Aria è insignificante, e quello dell'Acqua è forte.

Se una Regina avversaria può attaccare Ptah, la difesa deve notare di quale Regina si tratta e deve ricordare che questo fatto ne accresce grandemente il potere. Quindi non deve esitare a scambiare quello che altrimenti potrebbe essere considerato un pezzo piú forte con la Regina. Essa deve essere senz'altro scambiata con un Alfiere, e probabilmente anche con un Cavallo.

L'ordine YHVH dei pezzi corrisponde ai loro rispettivi poteri offensivi e difensivi.

Yod. Cavallo. Il pezzo piú offensivo.
Heh. Regina. Piú offensivo che difensivo.
Vau. Alfiere. Piú difensivo che offensivo.
Heh (finale). Torre. Prevalentemente difensivo. Questo in senso generale.

Secondo le circostanze del gioco, ogni pezzo può assumere ruoli di attacco o di difesa.

Si noti che, come negli scacchi normali, i Re avversari non possono occupare quadrati contigui. Tra essi deve esserci sempre un quadrato. Questo però non vale per i Re che sono alleati. Cioè, se Fuoco e Aria sono alleati, i Re di questi elementi mosso accostarsi uno all'altro e occupare quadrati contigui. Naturalmente non si danno reciprocamente scacco.

Quando un Re è stato mosso dal quadrato d'angolo che occupava con un altro pezzo all'inizio della partita, né il Re stesso né quel pezzo possono ritornare a quel quadrato, a meno che sia libero.

Se il Re del Primo Giocatore è sotto scacco ed egli non può moverlo, il suo gioco è arrestato e i suoi pezzi non possono muoversi fino a che i pezzi del suo alleato non riescono a liberargli il Re. Vale a dire, i suoi pezzi rimangono dove sono, e durante quel periodo di scacco non hanno potere d'azione e non possono attaccare né minacciare; servono solo a bloccare i quadrati occupati. Se il Re alleato può essere posto

sotto scacco matto, il suo compagno continua a giocare e cerca di liberarlo. Quando entrambi i Re subiscono scacco matto, la partita è terminata, e gli alleati che lo subiscono hanno perduto. La partita è perduta dal primo giocatore anche quando, sebbene lui stesso e il suo alleato non subiscano scacco, i nemici detengono una tale posizione che il primo giocatore non può assolutamente raggiungere il quadrato di Ptah.

I Cavalli, o Forze del Fuoco degli Elementi, si scontrano violentemente dovunque, e sono forti all'attacco, contro tutto e dovunque. Le loro mosse, come il fuoco, passano inarrestabili attraverso gli altri elementi in corsi irregolari come la fiamma lingueggiante, balzando diagonalmente ad ogni mossa. Essi contengono le forze potenziali degli altri pezzi. La loro forza è simile a quella del *Re* dei Tarocchi, e di *Chokmah*. Essi sono le forze di *Abba*, e con le Regine rappresentano le forze Briatiche dello Schema.

Le Regine, o Forze dell'Acqua degli Elementi, non si scontrano mai l'una con l'altra, ma avanzano sempre ondulando, ognuna nel suo corso, non ostacolate da onde opposte o incrociate. Ma le forze dell'Acqua si muovono solo nei rispettivi corsi preordinati; non possono abbandonare i loro confini ed entrare nel dominio altrui. L'Acqua, come il Fuoco, è inarrestabile e ondulante, e come Aria e Terra può agire diagonalmente e in quadrato. Sono le Regine dei Tarocchi, e *Binah*. Sono le *Aimah* e appartengono a *Briah*.

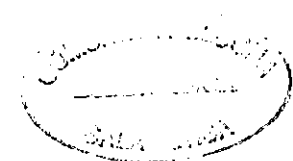
Gli Alfieri sono sottili e acuti, della qualità dell'Aria; si muovono rapidamente, ma vengono facilmente arrestati nel loro corso. Non si scontrano con gli Alfieri avversari, e le Arie amiche si sostengono a vicenda nell'attacco e nella difesa. Dove turbinano le Arie attive, i passivi non possono entrare. Sono le forze dei Principi e di *Yetzirah*, il *Figlio*.

Le Torri sono i poteri pesanti e resistenti della Principessa, la Terra, potentissima in azione quando è preceduta dall'azione degli altri tre elementi. Cioè, quando in qualcosa le forze di Fuoco, Acqua ed Aria sono state assorbite ed equilibrate, cioè rimosse dalla scacchiera, i poteri delle Torri

entrano in gioco. Ma guai a chi evoca troppo presto queste forze ponderose.

La Torre si muove attraverso le colonne e parimenti attraverso le file. Perciò è in grado di raggiungere qualunque quadrato della scacchiera, ed è fortissima. Ma il suo movimento è molto ponderoso, ed è un pezzo che non viene mosso molte volte in una partita, a meno che le forze degli altri Elementi siano state assorbite. Finché sono in piena azione le forze di Aleph, Mem e Shin, la Torre viene facilmente attaccata, e viene difesa con difficoltà, a meno che rimanga ferma, e funga da solida base di supporto e difesa sul fianco. Se invece commette l'errore di entrare in azione troppo presto, quasi sicuramente cadrà preda delle forze piú sottili, la cui sfera viene attaccata.

Se le forze piú sottili non apportano una soluzione dell'interrogativo, e la battaglia deve essere combattuta fino alla fine, cioè, se le forze di Yetzirah e di Briah sono assorbite ed equilibrate nella materia, allora s'impegnano in un poderoso combattimento le ponderose forze di *Assiah*, la Principessa.

FINE
DEL QUARTO VOLUME
E DELL'OPERA

permette di dissolvere le resistenze interiori ed esteriori che impediscono al complesso fisio-psico-spirituale dell'uomo di venire a contatto con la realtà piú vasta che trascende il mondo dei sensí; questa è la parte dell'insegnamento magico ormai sciolta dal segreto, accessibile a chiunque, avendo vocazione e volontà, si accosti con discernimento alla letteratura disponibile in materia. *Coagula,* invece, insegna come operare effettivamente con le forze sconosciute con le quali si viene in contatto. Questa è una dottrina che resta ancora velata dal simbolismo: in nesun testo è spiegata apertamente, e non si troverà alcun « maestro » disposto a spiegarla allo studente sprovveduto.

Il velo del simbolo può tuttavia essere squarciato da chi abbia appreso *Solve*, purché non agisca mai prima di essere perfettamente sicuro di quello che fa. È in vista di ciò che anche oggi, in una società che non crede piú nell'anima, è possibile parlare ancora di magia come di scienza dell'anima o dell'Io.

Il rito conserva comunque la sua efficacia operativa, le parole hanno sempre effetto seminale se cadono su un terreno disposto ad accoglierle. Per questo gli insegnamenti della *Golden Dawn,* che sono tra i piú espliciti di tutta la letteratura occulta, conservano proprio oggi piú che mai un valore determinante.

EDIZIONI MEDITERRANEE
ROMA
Via Flaminia, 158